8 DEMOS EXCLUSIVAS PLAYSTATION

RIGDE RACER 4, GEX, R-TYPE DELTA, ACTUA ICE HOCKEY, SWING, T'AI FU, BIG RACE USA

Nº 45 | Maio de 1999 | 1.200$00

Revista Oficial PlayStation® Edição portuguesa

TESTE E DEMO JOGÁVEL

RIDGE 4

O REGRESSO DAS CORRIDAS ARCADA

EXCLUSIVO

STAR WARS™ EPISODE 1

THE PHANTOM MENACE

DESVENDADO O JOGO MAIS SECRETO DA GALÁXIA

PLAYSTATION 2

O NOVO E REVOLUCIONÁRIO HARDWARE DA SONY

TESTADOS

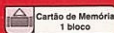
GEX: DEEP COVER GECKO
CIVILIZATION II
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
STREET FIGHTER COLLECTION
WARZONE 2100
BLOODLINES
KKND: KROSSFIRE
T'AI FU
DARK STALKERS
R-TYPE DELTA

E AINDA GUIAS COMPLETOS PARA AKUJI THE HEARTLESS E WILD ARMS

RIDGE RACER TYPE 4.
Pura velocidade.

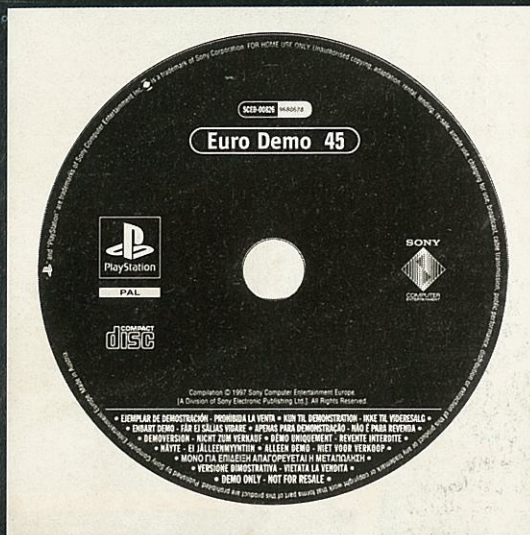
MegaScore: Recomendado 5/5 – Templo dos Jogos: 93% – Bigamer: 92% – Expresso: Recomendado vidas

RIDGE RACER TYPE 4™

Conduzir depressa, muito depressa. Sem nada que te detenha. Nem semáforos, nem novatos que se põe à frente, nem polícias, nem tolerâncias zero, nem nada. Correr e correr como um possesso. Conduzires os carros com que sonhas ou os outros que te tiram o sono. Claro que uma velocidade tão grande, ao percorreres Quilómetros e Quilómetros, também esmagarás moscas, mosquitos e todos os insectos que se ponham à frente. Enfim, tudo o que sempre quiseste: Pura velocidade.

PODER TOTAL!

www.playstation-europe.com/ridge4

Editorial

O QUE PODE ENCONTRAR NO CD DESTE MÊS?

O CD DESTE MÊS É UM AUTÊNTICO BOMBOM COM RECHEIO DE CORRIDAS GLORIOSAS, DESPORTOS ESCORREGADIOS, KUNG-FU SELVAGEM E MUITA ACÇÃO. CD 45, O VERDADEIRO "SABOR" DOS VIDEOJOGOS.

RIDGE RACER TYPE 4 — Jogável
Um dos fantásticos circuitos de 3 voltas da nova jóia da Namco. A grande estrela do CD 45.

GEX: DEEP COVER GECKO — Jogável
Explore um nível do jogo do simpático lagarto e seja um autêntico Sherlock Holmes.

R-TYPE DELTA — Jogável
Jogue um nível repleto de acção deste excelente anti-stress.

ACTUA ICE HOCKEY 2 — Jogável
Imagine-se a deslizar sobre o gelo num entusiástico jogo de hóquei.

BIG RACE USA — Jogável
Conheça as atribuladas ruas de Nova Iorque jogando uma das mesas de flippers de Big Race USA.

SWING — Jogável
Alinhe as bolas e equilibre os pesos. É um Bust a Move 2, mas muito mais complexo.

T'AI FU — Jogável
Solte o Tigre que há em si.

PANDORA'S BOX — Jogável
Mais um puzzle, mas desta vez para empurrar caixas.

TEKKEN 3 TOURNAMENT — Vídeo
A luta renhida do torneio Tekken 3 em Londres.

A previsão que fizemos na edição 42 sobre Ridge Racer Type 4 confirmou-se. Para nós, já é o melhor jogo de corridas arcada alguma vez feito para a PlayStation. Mas não apenas para nós. Os que tiveram oportunidade de o jogar na FIL-Multimédia XXI também o confirmaram. E foram muitos. Aqueles que participaram na competição que organizámos no nosso stand, além de ganharem uma T-Shirt, puderam comprová-lo. Claro que apareceu muita gente, já de certa idade, que nem sequer sabia para que é serviam os botões daquela coisa cinzenta que estava agarrada aos displays.
Mas depois de aprenderem a jogar ouviam-se vozes de admiração: "Ah, mas isto é assim? Também quero uma PlayStation. Quando o meu marido estiver a ver o futebol sempre posso ir para o quarto jogar um pouco". E lá saíam com uma pontuação nunca inferior a 4 minutos enquanto que o vencedor pouco passou do minuto e 23 segundos.
Vamos ter mais competições, mas essas serão mesmo "a doer". Aguardem notícias.
Corridas à parte, este mês temos uma surpresa especial para os fãs da saga Guerra das Estrelas. A nave de Star Wars™ Episode1:The Phantom Menace™, prepara-se para chegar à Terra.
Orgulhamo-nos de apresentar em exclusivo, na página 46, a Análise do jogo mais secreto de todos os tempos.
Uma mensagem para todos os guerreiros Jedi: "Que a Força esteja convosco..."

PlayStation
Revista Oficial
Edição portuguesa

REVISTA OFICIAL PLAYSTATION MAIO 1999

R.G.B. Editora, Lda.
N.º C. - 503 493 112
Depósito Legal: 92 095/95
Director geral: **João Lopes**

Administração, Redacção e Publicidade
Rua Laura Alves 3
2745-152 Queluz
Telefones: Geral (01) 434 45 00
Publicidade (01) 434 45 06
E-mail: publicidade@rgb.pt
Fax (01) 434 45 09
E-mail: playstation@rgb.pt

DIRECTOR DA EDIÇÃO PORTUGUESA

Paulo Oliveira

REDACÇÃO

Chefe de redação: **Teresa Frederico**
Redactores: **Teresa Afonso e Frederico Teixeira**

ARTE

Director de arte: **Pedro Froes**
Paginação: **Bruno Nicolau**

COLABORADORES

Isabel Canhoto, Mauro Mateus Melo
Teresa Verde, Ana Leitão

SECRETARIADO E ASSINATURAS

Priscila Pereira

PUBLICIDADE

Gertrudes Veríssimo

PRÉ-IMPRESSÃO

PANCRO - Artes Gráficas, Lda.
Praceta Pintor José Felix, 3-B
2720 Reboleira
Telefone: (01) 496 86 83

IMPRESSÃO

HESKA Portuguesa
Campo Raso
2710 Sintra
Telefone: (01) 923 89 21

DISTRIBUIÇÃO

Electroliber, Lda.
Rua Vasco da Gama, 4
2685 Sacavém
Telefone:(01) 940 65 00

Publicação periódica inscrita no Instituto da Comunicação Social com o número 122161.

Tiragem desta edição: 25.000 exemplares

MEMBRO DA apct

Gran Turismo

Rally Masters

Saboteur

ANTEVISÃO

PREVIEWS

Índice

Um Jammy Lammy

46

STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE

Star Wars – Episode 1: The Phantom Menace

Ridge Racer Type 4

Croc 2

64

Warzone 2100

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

V-Rally 2

PlayStation 2

68

R-Type Delta

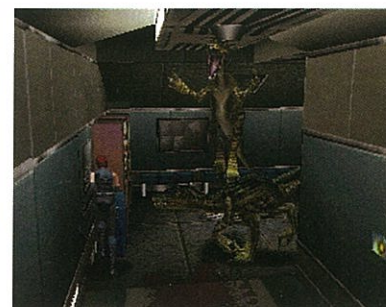
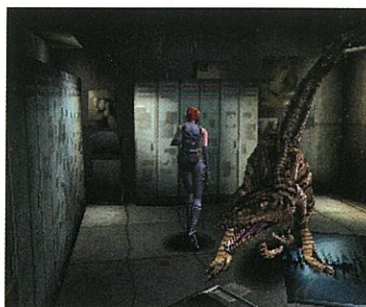
TESTES

DESTAQUE

DIVERSOS

NOTÍCIAS

TYRANOSAURUS ROCK!

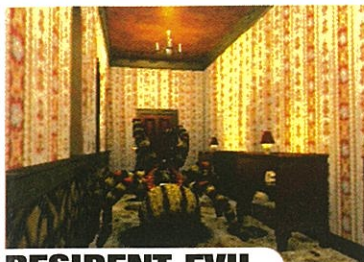
DINO CRISIS PRONTO PARA RUGIR NO NATAL

Estas imagens não mostram a câmara a deslocar-se pelos novos ambientes totalmente poligonais. Nem a velocidade dos dinossáurios. Nem o horror. Nem o brilhantismo do jogo.

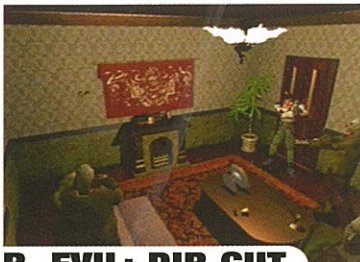
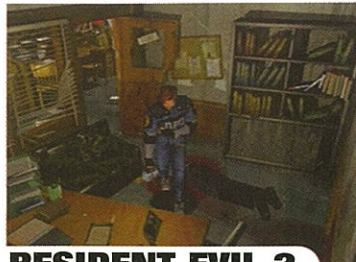
A bola de carne e fúria que dá pelo nome de Dino Crisis está a ganhar balanço. As últimas imagens e o vídeo ultra-secreto da Capcom mostram o jogo em acção e cheio de más intenções. Um êxito para o Natal de 99? A Revista PlayStation pensa que sim.

Dino Crisis é, para todos os efeitos, o mais recente título da série Resident Evil, dado que se trata de uma criação de Shinji Mikami, o mestre de Resident Evil, e da sua equipa. No entanto, afastando-se ligeiramente dos zombies, Crisis apresenta um enredo saído do bloco de notas de Michael Crichton. O jogo apresenta a agente Regina e a

SÍNTESE DE RESIDENT

RESIDENT EVIL

R. EVIL: DIR CUT

RESIDENT EVIL 2

A Dino Crisis é o mais recente jogo da autoria de Shinji Mikami, o criador do género de terror de sobrevivência da Capcom.
Resident Evil foi o primeiro a apresentar a combinação de caçadeira e zombies e foi um sucesso. De facto, tal foi a responsabilidade de surgir com uma sequela à altura do jogo que Mikami-san deitou fora uma versão quase completa do então Resident Evil 2 e começou novamente do zero, "de forma a atingir a perfeição". A versão Director's Cut manteve os lobos afastados da porta – mas não das janelas envidraçadas enquanto a Capcom aguardava a sequela adequada, a qual, mais uma vez, acabou por se tornar um sucesso de vendas. E agora? Embora Mikami tenha andado a trabalhar num terceiro título Resident Evil, que deverá chamar-se Resident Evil: Codename Veronica, este é um exclusivo para a Dreamcast, o que faz de Dino Crisis um regresso aplaudido. E o melhor de tudo é que aqueles boatos sobre um Resident Evil 3 para PlayStation 2 teimam em continuar...

sua equipa a viajar para a remota ilha Ibis para averiguar o que se passa com o Professor Kirk e as suas experiências no sentido de criar uma fonte de energia que se pretende ecológica. Apesar de ter recebido ordens para capturar o Professor Kirk e confiscar os pormenores do seu trabalho, Regina é rapidamente distraída pela presença de centenas de vorazes dinossáurios a vaguear pela ilha. O que estas imagens não mostram é que, em vez de se basear em fundos (2D) pré renderizados, com personagens poligonais sobrepostas (como os títulos Resident Evil), Dino Crisis opta por um ambiente totalmente poligonal ao estilo de Metal Gear Solid. O resultado? A câmara pode deslocar-se pelo espaço, seguindo Regina à medida que esta explora o cenário. Contudo, em vez de adoptar o sistema de seguir a personagem utilizado em Tomb Raider e Metal Gear, a câmara de Dino Crisis encontra-se claramente enraizada nas tradições de Resident Evil. O vídeo ultra-secreto do jogo, a que a Revista PlayStation teve acesso, mostra a câmara a movimentar-se entre perspectivas, ao estilo de Resident, dando uma visão clara do que está a aproximar-se, ou do que está atrás do utilizador, à medida que este joga, ao mesmo tempo que exibe os dramáticos ângulos de câmara que conhecemos e adoramos. As verdadeiras estrelas do espectáculo, porém, são os dinossáurios. O vídeo apresenta actualmente apenas dois tipos de animais: Raptors e T-Rexs, mas estão prometidos mais. O que é espantoso é a velocidade a que estes bichos se mexem! Depois dos zombies trôpegos dos jogos Evil, os dinossáurios de Crisis correm pelo ecrã numa ânsia desenfreada de sangue. A nova construção poligonal do jogo também significa que, uma vez incitado, um dinossáurio o perseguirá de sala em sala até que o jogador se volte e lhe estoire os miolos, claro. Este jogo vai ser fantástico. O lançamento está previsto para Novembro.

Actualmente só tem uma personagem jogável, Regina. E também está prometido um elenco de criaturas acompanhantes.

Pssst!

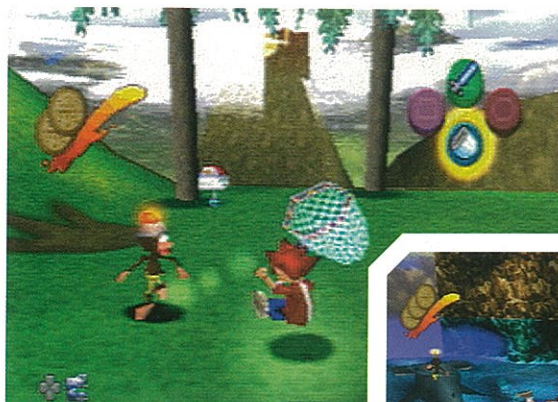
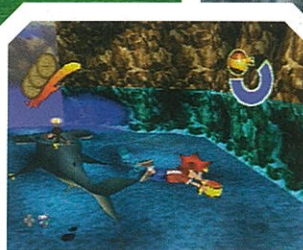
Boatos, tagarelice, murmúrios e mexericos...

O nosso pedido de desculpas à Ubi Soft por termos sugerido na Revista PlayStation 44 que Racing Simulation Monaco Grand Prix seria lançado em Setembro. Na verdade, já se encontra à venda... A Cryo, a voz dominante no histórico género point 'n' click na PlayStation está a diversificar. 360, desenvolvido pela Smart Dog, é um jogo de corridas futurista passado em pistas líquidas... A Square lançará brevemente Legend Of Mana. Trata-se de uma sequela do antigo RPG para SNES, Secret Of Mana, e gaba-se de apresentar suporte para três jogadores em simultâneo... Mais um potencial lançamento da Namco, o louco Monster Rancher II. Contem com muita compatibilidade com PocketStation... A Sony parece estar no primeiro lugar da fila para apanhar Dragon Quest VII, da Enix. Dizem as más línguas, no entanto, que não é grande coisa... A Electronic Arts e a Dreamworks Interactive estão a trabalhar juntas para criar Medal Of Honor, um título da Segunda Guerra Mundial, para PlayStation. Os jogadores realizarão numerosas operações secretas atrás das linhas inimigas, no sentido de evitar que a Alemanha se apodere da Europa. 30 níveis, sequências cinemáticas e um capitão reformado – cuja consultoria militar anterior inclui O Resgate do Soldado Ryan, Platoon, Nascido a 4 de Julho – dão a este título o sabor da vitória... Centipede, o clássico arcada dos anos 80 onde era preciso aniquilar uma ►

Pssst!

Boatos, tagarelice, murmúrios e mexericos...

centopeia, está de volta agora para PlayStation, uma cortesia da Hasbro. Esta reformulação 3D deverá incluir seis mundos e suporte para quatro jogadores, e deve aparecer por aí em Junho... High Heat Baseball 2000 da 3DO e da Team 366 está a ser aclamado como talvez o mais preciso jogo de baseball de sempre na PlayStation, com um novo método de comando concebido para tornar os home-runs mais fáceis... A empresa Excel Research procurou saber qual foi a companhia que vendeu mais software durante 1998 e a vencedora é... a Sony, claro! Os maestros da PlayStation arrumaram o rival mais

próximo, a Nintendo, com uns valentes $3.033 milhões, comparados com uns miseráveis $1.555 milhões. Eh, eh... A Electronic Arts ainda está a trabalhar em Castrol-Honda Superbike Racing. O título deverá ter cerca de 14 pistas, seis modos de dificuldade e a opção entre jogo realista ou modo arcada... Xena: Warrior Princess não foi esquecido. A bela dama em fato de cabedal da 989 Studio continua em desenvolvimento e terá a forma de uma maratona de pancadaria em 3D. Chakrams a postos... Mais notícias sobres RPGs da Enix. Star Ocean: The Second Story, um grande êxito Japonês, deverá ser lançado nos Estados Unidos em Junho. Sem dúvida ▶

O jogo faz uso do comando Dual Shock, com um stick para movimento e outro para o equipamento. Ena!

LOUCURA MACACAL!

SÍMIOS VIAJAM NO TEMPO

Sejam bem-vindos a um dos êxitos surpresa de 1999, Ape Escape. Quem disse que a originalidade tinha passado à história?

Apresentado à Revista PlayStation na sede da Sony Japão em Tóquio, Ape Escape é um jogo de plataformas 3D tipo desenho animado que se centra em torno de um bando de macacos rebeldes. Resolvidos a deterem poder, depois de lhes ter sido dada inteligência no laboratório de The Professor, os macacos usam uma máquina do tempo de forma a fugirem para o passado. Eles estão decididos a alterar a história de forma a dominarem o mundo (pois claro). Na pele dos laboriosos assistentes do Professor, Spike e Buzz, o jogador tem de viajar para o passado e capturar os macacos antes que o mundo seja irrevogavelmente alterado. Como o produtor executivo Yoshida Shuhei e o produtor Susumu Takatsuka explicaram à Revista PlayStation, Ape Escape é um título revolucionário. Trata-se do primeiro jogo unicamente dedicado ao comando analógico. O stick direito controla o movimento pelos mundos 3D (selva, mundo subaquático, parques de diversões, fábricas, praias...), enquanto o stick esquerdo controla as engenhocas e os veículos que lhe são dados pelo Professor – e que engenhocas! O jogador tem ao seu dispor fisgas, redes, trampolins, carros rádio-comandados, radares para símios, tanques e barcos a remos, cada um exigindo uma utilização adequada do stick. Ao saltar para o barco, o jogador tem de remar com os dois sticks como faria com remos, enquanto para a fisga tem de puxar o stick para trás, o mais possível, como faria ao elástico antes de o largar.
Com uma IA muito precisa (os macacos ouvem o jogador a chegar, por isso este tem de rastejar, ao estilo de Metal Gear!), gráficos soberbos, ângulos de câmara impressionantes e centenas de pormenores fantásticos, Ape Escape surgiu do nada para trazer o máximo da jogabilidade para a PlayStation.
Mais novidades em breve.

UM VENCEDOR DESCUIDADO...

O mundo dos videojogos é complexo, com negócios envolvendo milhões de contos a serem realizados todos os dias. E, por vezes, toda a indústria mais se parece com três sujeitos a discutirem num bar.

Um bom exemplo disso é a confusão que se está a passar com os jogos F1. A Bizarre Creations criou os excelentes F1 e F1 '97 para a Psygnosis e depois recusou-se a fazer F1 '98 para esta, obrigando a editora a recrutar a produtora escocesa (e recém-chegada ao mundo F1) Visual Sciences para fazer F1 '98. Depois de desembolsar uma considerável fortuna pela licença FIA até 2001, não lançar um jogo F1 '98 estava financeiramente fora de questão. O resultado foi uma imitação de jogo que, sem dúvida, desempenhou um papel importante na mais recente crise da Psygnosis e na sua absorção pela proprietária Sony.
E parece que parte deste plano envolve livrarem-se da Visual Sciences (dizem as más línguas) e contratar a Studio 33. Esta é a equipa responsável pelo excelente jogo de corridas Newman Haas Indy Car, baseado num motor do F1 original da Bizarre Creations.
Entretanto, depois de despender uma soma maior do que a dívida externa da Tanzânia, a EA, a gigantesca editora de desporto, conseguiu a sua própria licença FIA. Entra em cena mais uma vez a Psygnosis, à beira do abismo. Mas quem é que esta contratou para fazer o seu jogo F1? Sugerem os murmúrios que não é outra senão a velha Visual Sciences. O mundo é pequeno, não é verdade? E quem paga esta rodada...?

MISSÃO: POSSÍVEL

ESTE DISCO AUTO-DESTROI-SE DENTRO DE 5 SEGUNDOS...

Depois de ter sido um sucesso na N64, o muito adiado jogo do filme Missão Impossível chega finalmente à PSX.
No entanto, ao contrário do que acontece com Star Wars – Episode 1: The Phantom Menace, o jogo pouca relação tem com o filme. Com efeito, o papel de Tom Cruise é preenchido por um homem que em comum com o actor apenas tem o cabelo escuro.
Ethan Hunt (a personagem de Cruise) visita uns locais turísticos como o gélido Báltico, uma embaixada pretensiosa e a sede da CIA. E em cada um manuseia vários mecanismos, colocando bombas, vendo na mais completa escuridão por meio de óculos infravermelhos e atingindo infelizes vilões.

Hunt aguarda que entreguem a nova mobília do escritório.

O mais curioso é que, em vez de mergulhar de cabeça num tiroteio ao estilo de Doom, o jogo é mais um título de aventura, apresentando uma perspectiva semelhante à de Tomb Raider e um elenco de personagens secundárias que auxiliarão ou prejudicarão Ethan na prossecução das suas missões. O melhor de tudo, porém, é que o jogo melhorou muito relativamente à sua versão N64, tanto na jogabilidade como nos gráficos. Isto é que é mesmo um alívio...

GUERRAS DE ROBÔS

OMEGA BOOST TRAZ LUTAS MECÂNICAS PARA A EUROPA

Tal como acontece com simulações de comboios, RPGs sedutores e lutas sumo, o jogo mecânico nunca cativou verdadeiramente os europeus. Até agora, talvez.
Omega Boost é um shoot 'em up de estilo mecânico com excelente aspecto e que se joga lindamente. Criado pela equipa de Gran Turismo, a Polyphony Digital, o título começa com uma impressionante sequência FMV que apresenta o nosso herói, Lou Lester e, para a nossa antevisão em Tóquio, uma banda sonora de Robbie Williams.
E depois disso? Loucura! Gráficos espaciais espantosos, câmaras em rodopio, power-ups sem fim, enormes porta-aviões espaciais, foguetões e robôs-dragões esqueléticos, tudo contribui para fazer de Omega Boost um verdadeiro festival, à medida que o jogador arrasta o seu herói pelo ecrã, derrotando os dois bosses que habitam cada uma das seis zonas. A inclusão de Replays, passíveis de serem guardados em cartão de memória, leva o shoot 'em up espacial para um território nunca antes navegado.
A primeira vez que a Revista PlayStation o viu lembrou-se do velho shoot 'em up para Saturn, Panzer Dragoon, mas com uma reformulação espectacular e um toque da classe de R-Type.
A lançar no próximo Verão, aqui está um título que sem dúvida se revelará um vencedor.

À medida que voa, o seu sistema de disparo "fixa-se" em partes sensíveis do corpo do inimigo.

Pssst!

Boatos, tagarelice, murmúrios e mexericos...

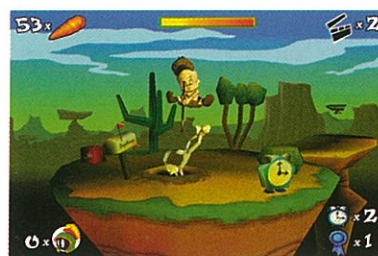
uma boa notícia, já que, depois de toda aquela conversão de texto, seria pura e simplesmente um insulto não o lançarem na Europa, não é verdade?...
O primeiro título WCW da Electronic Arts chamar-se-á WCW Mayhem e terá 60 wrestlers lutando nos bastidores, áreas dos balneários e, esperamos, no ringue... Continuando no mundo do Wrestling, a Acclaim tem WWF Attitude preparado para sair nos Estados Unidos em Maio. Contem com semelhantes estaladas e carícias por este lado do Atlântico muito em breve... Armorines, uma banda desenhada muito semelhante ao filme de insectos espaciais, Starship Troopers, está ser transformada num título PlayStation pela Acclaim. O jogador assumirá o papel de um ciber-soldado que enfrenta invertebrados futuristas. A SouthPeak Interactive deverá produzir um jogo baseado no filme Wild, de seu nome Wild West, que deverá estrear no próximo Verão. O jogador deverá, presumivelmente, controlar a personagem de Will Smith ou de Kevin Kline ambos agentes governamentais à medida que percorre um ambiente do Oeste americano e troca de disfarces...
A lista de futuros lançamentos da Konami inclui NBA in The Zone '99, Gungage, Rally Racing, Suikoden 2 e Soul of the Samurai... Army Men 3D, da 3DO, poderá estar a caminho da Europa. Soldados de brincar em pé de guerra, para divertimento... Fighter Maker, da ASCII, deverá chegar em Junho e irá dar-lhe a oportunidade de fabricar o seu próprio rufião e conduzi-lo num passeio pelo reino da dor...

PASSATEMPO
ULTIMA GAME

Aqui estão os nomes dos dez felizardos que vão receber um jogo Metal Gear Solid pela sua participação no Passatempo Ultima Game, realizado na edição 43 da Revista PlayStation:
André Videira (Barreiro)
Artur Rodrigues (Chamusca)
Filipe Meneses (Lisboa)
Hugo Silva (Condeixa a Nova)
João Ferreira (V.N.Gaia)
Marcos Ferreirinha (S. Pedro do Sul)
Pedro Lima (Vila do Conde)
Ricardo Lopes (Lisboa)
Rodolfo Cunha (Póvoa Varzim)
Rui Costa (Faro).

INFOGRAMES: FUTEBOL E COELHINHOS

A EDITORA FRANCESA REVELA PRÓXIMOS JOGOS

A Infogrames anunciou pormenores do seu calendário de lançamentos até ao final do milénio. O primeiro da agenda é UEFA Striker, desenvolvido pela Rage Software, com saída prevista para o Verão. Contando com tecnologia de ponta em matéria de produção poligonal de jogadores e uma acção rápida e fluida, o título inclui 51 equipas internacionais europeias UEFA, 44 equipas de clubes europeus e comentários de Jonathan Price e Ron Atkinson. Mais novidades no próximo número.
Quanto ao resto do ano, Junho parece estar marcado para o lançamento de V-Rally 2 (ver página 18) e de Bugs Bunny: Lost in Time – uma aventura arcada 3D baseada no lendário coelho da Warner Brothers e nos seus amigos. O jogo tem lugar em cinco épocas, incluindo Idade Média, Idade da Pedra e um tempo futurista, e a música e efeitos sonoros saíram do arquivo áudio da Warner. Um possível rival de Gex e A Bug's Life.
Por fim, Eagle One: Harrier Attack é um shoot 'em up de voo arcada que se prepara para ser lançado em Setembro. Assumindo o lugar de um piloto dos fuzileiros americanos, o jogador tem como tarefa realizar um conjunto de missões contra terroristas que se apoderaram das ilhas do Hawai. Mais notícias quando o título chegar à passerelle da Revista PlayStation.

O coelho dá à sola em Bugs Bunny: Lost in Time – em breve na sua PlayStation.

MUCKY FOOT LANÇA CAOS

EX-EQUIPA BULLFROG FAZ ESTRAGOS URBANOS

O futuro é horrível. Pelo menos, é esta a tese avançada pela Mucky Foot no primeiro jogo da equipa desde que se separou da Bullfrog o ano passado. Urban Chaos, da Eidos, cuja saída está prevista para Setembro, é anunciado como uma aventura metropolitana pré-apocalíptica onde o jogador tem de dominar elementos de jogabilidade beat 'em up, shoot 'em up e plataforma para permanecer vivo.
Embora o enredo continue a ser um segredo bem guardado, a Mucky Foot está seguramente interessada em promover o seu motor 3D. A acção é vista de uma perspectiva de cima e de trás, mas, para melhorar a jogabilidade e tornar as coisas mais envolventes, a cidade e a população são construídas como modelos 3D, o que significa que a câmara do jogo pode fazer zoom e apresentar perspectivas panorâmicas em tempo real, dando ao utilizador a melhor perspectiva da acção. Porém, todo o realismo de superfície não se dedica apenas a dar ao jogo uma boa apresentação. A cidade, por exemplo, está cheia de fontes de luz em tempo real e o jogador projecta uma sombra quando caminha. Infelizmente, estas sombras são visíveis para os vilões, alertando-os. É como Metal Gear Solid! Também é possível apanhar objectos e usá-los como arma. Então estamos a falar de uma mistura de Metal Gear Solid com Fighting Force e Syndicate Wars? Isso é que é ambição...

Folhas a cair, neve e chuva, para além de peões e tráfego aumentam a sensação de movimento de Urban Chaos.

TEMPO DE TIRO AO ALVO

POINT BLANK CONTRA ATACA

Embora não tenha tido tanto êxito como Time Crisis, Point Blank era uma mistura explosiva de divertimento arcada e emoções de competição. Desde então, a G-Con 45 não tem tido muita acção para além do falhado Judge Dredd. Felizmente, uma versão PAL de Point Blank 2 está pronta a sair e parece coisa séria.
Conhecido no Japão como Gunbarl, Point Blank 2 foi desenvolvido exclusivamente para PlayStation, em vez de ser uma conversão arcada. Para além das emoções narrativas de estilo RPG, Point Blank 2 apresenta quatro níveis de dificuldade, cada um com 16 etapas. Endurance e Arcade aumentam a sua longevidade, ao mesmo tempo que cada jogo pode ser praticado por desde dois até oito jogadores. No entanto, não há notícias concretas sobre uma conversão do êxito de arcada, Time Crisis 2, mas contem com um Point Blank 2 a chegar às lojas ainda no próximo Verão.

Mais loucura de disparos com Point Blank 2.

VOAR OU LUTAR?

ACE COMBAT REGRESSA COM TERCEIRO TÍTULO

Se perguntar à brigada dos PCs, estes dirão que um simulador de voo nunca poderá ser convertido para PlayStation. Mas até que a PlayStation 2 apague os sorrisos sobranceiros dos sujeitos do Pentium, Ace Combat 3, da Namco, parece ser a coisa mais parecida com uma refrega aérea para além de ser um extra em Airwolf.

Ace Combat 3: Electrosphere coloca o jogador na posição de um piloto da Universal Peace Enforcement Organization, uma organização que trabalha em prol da paz mundial. O governo tradicional já há muito se desintegrou, o mundo é agora controlado por duas enormes corporações: a saber, General Resource Ltd. e Neucom Inc. Sucedem-se conflitos entre as duas e a sua tarefa é manter a paz. Quer dizer, até que a UPEO começa, de forma suspeita, a protelar decisões importantes e o principal piloto da General Resource, Abyssal Dision, lhe faz uma oferta para se juntar a eles...

Não é apenas o facto da acção ser conduzida por um enredo que destaca Ace Combat 3 dos antecessores. Os gráficos de jogo foram melhorados, com variáveis como luz do sol, brilho das lentes e as nuvens a serem agora representadas de forma bastante mais realista. Há inúmeros aviões à disposição, tanto realistas como futuristas, ao mesmo tempo que as decisões dos jogadores agora alteram a forma como a acção avança. Se escolher juntar-se à General Resource, o enredo e o seu resultado final mudam irrevogavelmente.

Também novidade para 1999 são os comandos mais sofisticados (o stick analógico permite ao jogador brincar com a câmara de jogo), iluminação melhorada, briefings no decurso do voo em estilo anime (pensem em Mei Ling de Metal Gear) e cenas de combate mais intensas. Mais importante de tudo, porém, o complexo enredo dá uma profundidade acrescida a um jogo que a Namco promete ter "o divertimento e o gozo das lutas aéreas, e ao mesmo tempo dar ao jogador uma experiência de voo mais realista". Mais novidades a aterrar em breve.

Imagens exclusivas do muito melhorado Ace Combat 3.

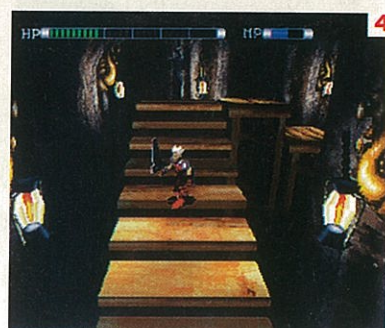
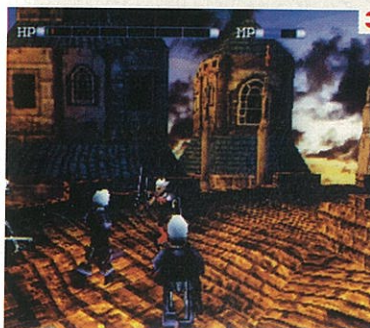
LOADING 65% COMPLETE

PLAYSTATION A-Z

L de... **Leap of Faith** (salto no escuro). O último crime em jogos de plataformas. É imperativo ver sempre a próxima plataforma para a qual se vai saltar. Um salto no escuro acontece quando o jogador avançou o máximo possível e tem de saltar para uma área fora do ecrã que pode, ou não, lá estar, e, por conseguinte, trata-se de um salto que pode resultar na sua morte, sem que a culpa seja sua.
Também... **Light Sourcing**. Sombrear (escurecer ou clarear) os polígonos à medida que estes passam por uma fonte de luz virtual do próprio jogo.
Também... **Link Cable** (Cabo de Ligação). Junte duas PlayStation através de um cabo destes e poderá jogar contra um amigo uma série de jogos de condução, por exemplo. Infelizmente, a programação para cabos de ligação é um processo algo problemático, cheio de bugs potenciais que serão detectados pela Garantia de Qualidade Sony. Isto, juntamente com o facto de a maior parte dos possuidores de PlayStation não ter Cabos de Ligação, devido à falta de jogos compatíveis, significa que poucos se dão ao trabalho de dar compatibilidade com Cabo de Ligação aos seus jogos. É um círculo vicioso.
Também... **Loading**. Algo que a PlayStation tem de fazer muitas vezes devido à sua escassa memória e à sua drive CD ROM de dupla velocidade relativamente lenta.
Os ecrãs de loading, tais como as portas a abrir de Resident Evil ou o lançamento da nave espacial em Colony Wars, escondem o processo de ir buscar a próxima parte do jogo ao CD e descarregá-lo na memória da PlayStation.

AQUI HÁ DRAGÕES!

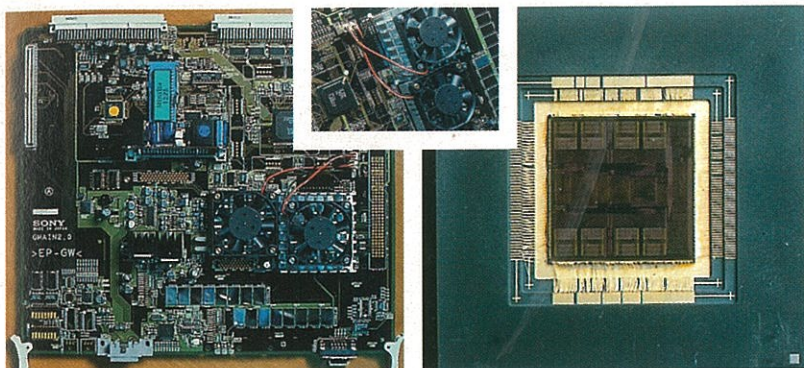
MATE O MONSTRO, CASE COM A PRINCESA, TENHA FILHOS...

A Revista PlayStation deu uma olhadela exclusiva à próxima aventura da Namco, Dragonvalor. Apesar de estar apenas 10 por cento completo, o título acrescenta mais uma flor ao ramalhete cada vez mais viçoso da PlayStation.
Uma revisão, ao estilo dos anos 90, de Dragonbuster, o clássico arcada da Namco, o jogo envolve muita exploração, do género RPG, de terras misteriosas, com o objectivo final de conquistar o dragão do título.
Pelo caminho, há alguns mistérios e puzzles para resolver, mas o título não puxa apenas pelos neurónios. Há inimigos para derrotar ao bom estilo beat 'em up e a batalha final de cada round envolve defrontar um dragão, sendo que o terrível monstro é vencido através de "muitos saltos, investidas sobre a cabeça e ataques à sua cauda por trás", segundo a Namco. No final de cada round, o herói casa com a bela dama que salva das garras do dragão. No round seguinte, os utilizadores têm então de jogar como o filho do casal anterior e repetir a sequência: explorar a terra, vencer o dragão, casar com a dama, ter filhos...

[1] Cada um dos dragões é um monstro poligonal que enche o ecrã. [2] Por vezes, a acção é quase a de um beat 'em up. [3] Venham daí guerreiros esqueletos! [4] Explore masmorras assustadoras à procura de miúdas.

A escolha de esposa altera, tanto a configuração genética do próximo herói, como também o local onde o round tem lugar, dando ao utilizador percursos diferentes pelo jogo. Interessante!

STAR IXIOM – EXCELENTE BLASTER

NAMCO DÁ BRILHO A SHOOT 'EM UP CLÁSSICO

Como sucedeu com Dragonvalor e o seu antecessor Dragonbuster, Star Ixiom é a revisão de um anterior jogo da Namco, Star Luster. No entanto, o que em tempos foi um shoot 'em up sem pretensões acaba de ser transformado num jogo de estratégia espacial que irá fazer salivar os amantes de Colony Wars.
Jogando como Roy Hynic, o líder de equipa da United Galaxy Space Force, a sua missão é pilotar o Gaia até à primeira guerra espacial do século XXV e salvar do ataque alienígena os distantes postos da humanidade, bem como as bases estelares. Isto significa uma mistura de guerrilha intergaláctica e estratégia, já que o jogador tem de observar tacticamente a galáxia (modo Map), envolvendo-se em recontros com vilões de muitos tentáculos (modo Combat).
O título está já 80 por cento completo e apresenta gráficos de elevada qualidade, sequências cinemáticas excelentes, atracções do passado com naves pilotáveis a surgirem de clássicos da Namco como Galaga, Bosconian, Galaxians e Starblade. Felizmente, um modo Training encarregar-se-á de o preparar para a grande batalha que é o modo Conquest.
Por seu lado, a Revista PlayStation ajudá-lo-á com mais informação à medida que esta nos chegue, vogando nos ventos astrais. Ou num comunicado de imprensa.

A placa de circuitos inicial da PSX2 em exposição. Repare nas duas grandes ventoinhas sobre o Emotion Engine (na imagem) e nos Sintetizadores de Gráficos.

PLAYSTATION 2: FACTOS E FICÇÃO

FABRICANTES DE BOATOS EM ALTA TENSÃO

Surpreendentemente, depois da apresentação da sua máquina, a Sony fechou-se mais uma vez em copas e as respostas que se digna a dar são caracteristicamente enigmáticas. Aqueles que esperavam ver o novo hardware (ou pelo menos uma repetição das demos) na última Exposição de Jogos de Tóquio ficaram desapontados ao verificar que no local onde a PlayStation da Próxima Geração deveria estar se encontrava um cartão que dizia "A PlayStation da Próxima Geração não será exibida". Excelente! Actualmente, muita da especulação centra-se na capacidade da máquina de correr filmes DVD "directamente da caixa". A inclusão de uma drive DVD-ROM é apenas metade da história, com a exigência de mecanismos de descodificação áudio e vídeo a fim de se produzirem os resultados satisfatoriamente.

A opinião corrente é de que a máquina NÃO poderá correr filmes DVD sem hardware adicional a ela ligada, de forma a manter aquele importante preço inicial o mais baixo possível. Felizmente, a Sony anda a falar muito da conectividade da PlayStation da Próxima Geração.
Assim que as pessoas perguntam "Irá suportar isto?" a Sony limita-se a retorquir "Sim".
Na apresentação em Tóquio, a questão "Quantos portas de joypad terá?" recebeu a resposta "Quantos querem?". No entanto, talvez a pergunta mais importante que ficou por responder é "Como se irá chamar?". Face a um silêncio total por parte da Sony, a Revista PlayStation já baptizou a máquina como A.X.I.S.: The Entertainment Hammer™". Certamente que este nome em breve estará espalhado num site na Internet perto de si...

COMPETIÇÃO

RIDGE RACER TYPE 4

Nos dias 17 e 18 de Abril, a Revista PlayStation organizou, com a colaboração da Lusomundo, uma mini Competição Ridge Racer Type 4 que teve lugar no nosso stand na Exposição Multimédia XXI no Parque das Nações. O vencedor levou para casa um pacote especial do jogo e os restantes quatro apurados tiveram direito a um jogo completo. Todos os participantes ganharam uma T-Shirt PlayStation. E os melhores tempos foram:

1	Gonçalo André:	1,23,493
2	Ricardo Ferreira:	1,23,911
3	Sérgio Vaqueiro:	1,23,989
4	Miguel Gomes:	1,24,341
5	Alexandre Ahmed:	1,24,406

Gonçalo André recebe o prémio, um pacote especial de RRT4, das mãos da redactora da Revista PlayStation.

EXPRESSO DO ORIENTE

36 ON 136 OE プレイステーション

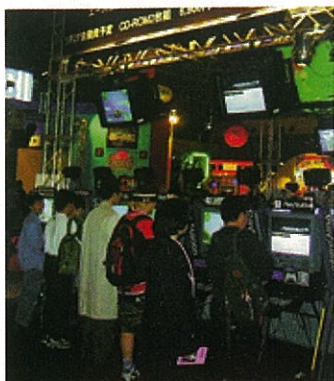
A REVISTA PLAYSTATION ENFRENTOU AS MULTIDÕES DE OTAKU PARA VISITAR A EXPOSIÇÃO DE JOGOS DE TÓQUIO E QUASE NÃO CONSEGUIU REGRESSAR COM VIDA...

JOGANDO EM TÓQUIO

Um número para si: 163.448. Trata-se do número de pessoas que visitaram a Exposição de Jogos de Tóquio '99, a primeira do género a atrair mais de 16.000 visitantes. No entanto, uma grande percentagem destes ficaram, sem dúvida, muito desapontados ao descobrirem que absolutamente NENHUM software PlayStation 2 estava presente no certame. A SCE simplesmente colocou a seguinte mensagem no seu stand: "Lamentamos, mas neste stand não será apresentado qualquer material relativo ao hardware da próxima geração". Desmancha prazeres!
Não que a exposição tivesse sido um completo falhanço para os fãs da PlayStation. Na verdade, os jogos para a consola original da Sony constituíam 43 por cento do conteúdo do Salão, muito mais do que os escassos 11 por cento dedicados à Dreamcast. Grande parte do restante era constituído por jogos para Game Boy, Wonderswan e Neo Geo, demonstrando que as consolas portáteis são, de facto, a nova loucura. Quanto aos géneros populares, os jogos musicais parecem estar em alta e os clones de Resident Evil também abundavam, incluindo Dino Crisis, da Capcom, e Count-Down Vampire, da Bandai.
Sem máquinas PlayStation Nova Geração para distrair os visitantes, os principais títulos que competiam pela supremacia no stand da SCE eram Omega Boost e Um Jammer Lammy. O primeiro, um shoot 'em up 3D de deslocação livre, não tem uma jogabilidade à altura dos seus espantosos visuais. Lammy, contudo, parece ter conquistado um local no coração dos jogadores japoneses, apesar da mudança de rap para guitarra. Gran Turismo 2 não se via em lado nenhum. A Namco, por sua vez, parecia algo desprovida de novas ideias. A versão mais recente de Ace Combat 3: Electrosphere foi apresentada com a ajuda de uma sequência de filme CG espantosa. Infelizmente, a jogabilidade do shoot 'em up de voo pode ter sido nova e interessante em 1995, mas hoje parece algo antiquada. Além disso, o contexto de ficção científica pode desiludir os jogadores que procuram acção de voo mais realista. Entretanto, embora o grande título da Capcom seja, sem dúvida, Dino Crisis, o seu maior anúncio

Dino Crisis ou "Resident Evil com dinossáurios" como toda a gente prosaicamente se refere a ele.

Count-Down Vampire, da Bandai.

O simulador de comboio da Taito, Da Go 2 (imagem principal), é tão realista que chegou à exposição com duas horas de atraso.

"...e isto é a minha sala-de-estar", diz esta senhora.

surpresa foi Capcom Vs SNK: um beat 'em up com personagens famosas criadas por ambas as empresas.
Quanto a Resident Evil 3, circulavam na Exposição rumores que deverá chegar à PlayStation 2 no próximo ano...
A Konami continua a ser a editora mais popular. Para delícia de todos, a empresa apresentou a sua excelente conversão PlayStation do hilariante simulador de dança, Dance Dance Revolution, que vem com um tapete sensível ao toque de forma a que os jogadores possam abanar as perninhas ao som do jogo na privacidade das suas próprias casas. Até tem um modo para dois jogadores.
A empresa, interessada em malhar agora, enquanto o ferro da mistura de Beat-Mania/Dance-Dance está quente, também revelou planos para produzir uma série de sequelas Beat Mania.
Entre os muitos outros expositores, o stand da Bandai talvez fosse o mais impressionante. No meio dos seus muitos títulos PlayStation encontravam-se Count Down Vampire e Silent Bombers.
Também foi apresentado Ichigeki, um beat 'em up de karaté inspirado em Pokemon, onde os jogadores têm de criar e cuidar dos seus lutadores. E finalmente, a Taito trouxe Densha De Go 2, a sequela do popular simulador de comboio, e a Enix tinha Dragon Quest VII, ainda muito longe de estar concluído. É melhor que os designers se apressem antes que a PlayStation 2 saia e estrague o seu momento de glória.

SQUARE REVELA SEGREDO

Uma das maiores surpresas da Exposição de Jogos de Tóquio foi Legend Of Mana, da Square, com o lançamento para PSX previsto para fins do ano. Há alguns anos, a empresa maravilhou os possuidores de SNES com os seus excelente RPGs, Secret Of Mana: dois títulos espantosamente atmosféricos que segundo muitos se equiparam ao brilhantismo da série Final Fantasy. Um projecto Mana para PSX era realmente inesperado. A Square incluiu algumas inovações à sua mais recente demanda. O Land Make System, por exemplo, permite aos jogadores fazer surgir novas etapas ao descobrirem os artefactos correctos. Cada etapa possui a sua natureza Mana, que desempenha um importante papel no universo de Legend Of Mana. O jogo também inclui um Action Edit System, que dá aos jogadores a possibilidade de atribuírem armas e objectos específicos a três botões do joypad. Tendo em conta as imagens disponíveis na Exposição, os gráficos parecem ser 2D e não 3D em tempo real, mas com alguma sorte isso não irá incomodar os jogadores nostálgicos que anseiam por mais acção Mana.

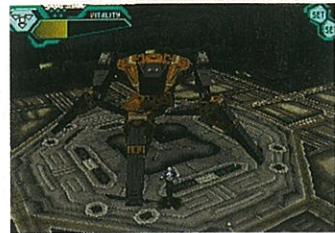
SQUARE REVELA IDEIA BIZARRA

Legend Of Mana não foi a única oferta desta veterana produtora. A empresa também apresentou Cyborg (um primo de MGS) e Racing Lagoon, um RPG baseado em corridas de automóveis! Essencialmente, o título baseia-se na estrutura RPG padrão, ou seja, o jogador explora a paisagem até dar de caras com um inimigo. Pode visitar restaurantes, garagens e casas, e cada inimigo com que se depara é um condutor rival, em vez de um duende, gnomo ou espírito. Previsivelmente, nessa altura o modo batalha assume a forma de uma curta corrida em que os concorrentes têm de evitar o restante tráfico das ruas. Interessante.

Racing Lagoon. RPG com carros?

Legend Of Mana tem tudo: espadas, anões, árvores que falam...

O SOM DO SILÊNCIO

Outro bom conceito presente na Exposição de Tóquio foi Silent Bombers, da Bandai, uma espécie de Bomberman. Os jogadores têm uma série de mecanismos explosivos de controlo remoto que têm de colocar numa arena, a qual está ocupada por outros bombistas. Quando alguém passa por um destes mecanismos, este pode ser disparado remotamente para rebentar com a infeliz vítima (ao contrário de Bomberman, onde a altura da explosão era determinada por um dispositivo de relógio). A jogabilidade é furiosa, o que não é de espantar, uma vez que o título gira em torno de detonar outras pessoas num espaço limitado...

Silencioso e mortífero.

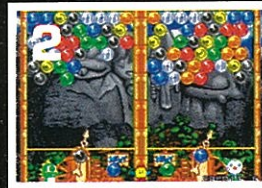
AFINAL QUEM É A ACCLAIM

FUNDADA EM: 1987
SEDE: Nova Iorque
NÚMERO DE EMPREGADOS: 700
RESPONSÁVEIS MÁXIMOS: Gregory Fischbach (co-Presidente e Director Geral), James Scoroposki (co-Presidente e Secretário/Tesoureiro)

HISTÓRIA: Em termos de empresa de software, a Acclaim é uma jovem. Só foi concebida no final da década de 80, mas os jogos que produziu em breve a colocaram entre as melhores do ramo. A Acclaim foi a primeira empresa independente a editar software para a consola NES e foi uma das primeiras a assinar contratos para desenvolver software para PlayStation. Entre os primeiros jogos da empresa para PlayStation encontram-se Alien Trilogy e o primeiro título da série Bust A Move. Desde então, a Acclaim tem tido uma mistura de êxito e fracasso com NFL Quarterback Club '97, o sólido Constructor e o lento e previsível Dragonheart: Fire and Steel. Em 1995, todos os recordes de vendas de videojogos foram quebrados quando a Acclaim lançou Mortal Kombat 2: o título vendeu, no seu primeiro fim de semana, mais cópias do que Forrest Gump vendeu bilhetes. Mas só com o lançamento de Mortal Kombat 3 é que os possuidores de PlayStation sentiram pela primeira vez o gosto do excelente beat 'em up estilo arcada. As ligações da Acclaim com a indústria cinematográfica continuaram quando construiu um dos primeiros estúdios de captura de movimentos e começou a fornecer efeitos especiais para filmes como Batman Returns. E é claro que a Acclaim viria depois a editar a versão PlayStation licenciada de Batman & Robin em 1998.
A Acclaim demonstrou, não só possuir fortes ligações com as licenciadoras de filmes, como também que sabe como penetrar nos gabinetes dos departamentos de licenciamento das mais importantes associações desportivas. A National Basketball Association, a Major League Baseball Players Association, a Warner Bros e a World Wrestling Federation são apenas algumas das entidades que ajudaram a Acclaim a alcançar o sucesso que tem no mundo dos videojogos...
A compra da Iguana Studios em 1994 e a sua expansão para países como o Reino Unido, o Japão e a Austrália significam que a Acclaim está assente em terreno bem firme, agora que a PlayStation entra no seu maior ano.

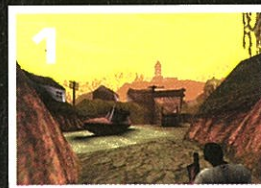
PRESENÇA: Captura de movimento de lutadores, carros minúsculos e miúdos ofensivos em 2D, constam do alinhamento da Acclaim para 1999. A selecção de jogos apresentada à direita provavelmente será do agrado dos amantes dos videojogos. São muitas as cartas que recebemos sobre o jogo South Park. Será que iremos receber mais opiniões violentas quando se espalhar por aí que, na verdade, há dois jogos actualmente em desenvolvimento baseados na licença South Park...?
Provavelmente com maior interesse para os jogadores mais adultos, Shadowman é um título baseado no anti-herói da banda desenhada Valiant. Anunciado como uma aventura/acção peculiar, Shadowman prepara-se para se insinuar na PlayStation no próximo Verão.

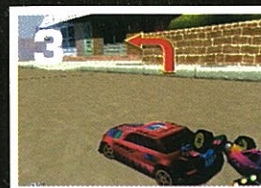
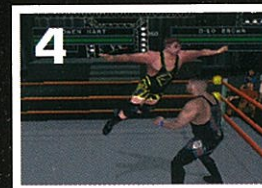
PLAYSTATION PORTFOLIO

ALIEN TRILOGY
É isto que acontece quando se cruza a PSX com alienígenas. Uma das melhor licenças cinematográficas que por aí anda. mas aqueles aliens são homens em fatos de borracha.

BUST-A-MOVE
Dois jogadores assumem a aparência de pequenos dinossáurios e enviam bolhas coloridas. As bolhas pendentes são rebentadas e então cantamos vitória. Viciante.

FORSAKEN
Perca-se num sinuoso emaranhado de tubos ao mesmo tempo que dispara torpedos e balas. Fique perdido. Fique muito perdido. Fique enjoado. Pare de jogar.

WWF WARZONE
O melhor jogo de wrestling que pode comprar. É uma pena que, apesar de todos os seus movimentos e lutadores, seja só sobre wrestling, o desporto mais tolo de sempre.

EM DESENVOLVIMENTO

SHADOWMAN
Torne-se o anti-herói da banda desenhada Shadowman e mate, mate, e volte a matar. As pessoas mais sensíveis devem olhar para o lado agora. Demasiado tarde!

SOUTH PARK
South Park continua a ser um mistério absoluto. O que é? Um PaRappa com palavrões? Crash com palavrões? Tomb Raider com palavrões? ISS Pro com... Esqueça!

RE-VOLT
Corridas de buggies, num mundo surrealista e desproporcionado, usando pequenos brinquedos controlados remotamente. Não é original, mas é muito bom.

WWF: ATTITUDE
O descendente de Warzone. Crie um lutador(a). Manipule a sua força, resistência, fato, tipo de corpo. Vista-o(a) e depois coloque-o(a) no ringue a lutar em grande estilo!

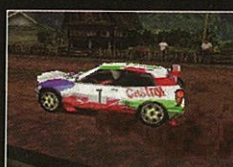
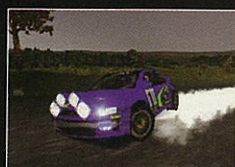
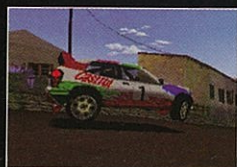
v-rally 2

O AVÔZINHO DOS JOGOS DE RALLY NA PLAYSTATION ESTÁ DE VOLTA. V-RALLY 2 REPRESENTA UM GRANDE PASSO ADIANTE EM RELAÇÃO AO ORIGINAL – VISUAL MELHORADO, MANUSEAMENTO REFINADO E UNS QUANTOS EXTRAS SURPREENDENTES.

Por que razão as máquinas de jogos de condução fazem tanto dinheiro? Porque estão sempre apinhadas devido ao compulsivo atractivo do género corridas. As pessoas querem jogos de corridas. E querem mais deles. Mesmo quando estes se encontram no ponto de saturação. As pessoas exigem mais. E a Infogrames sabe-o.

Em Julho de 1997, quando a chave da ignição de V-Rally foi rodada pela primeira vez, os aficcionados dos motores ficaram abismados. O realismo. A velocidade. As opções. Tudo do melhor. E de facto, V-Rally é hoje um título de referência na PlayStation – apesar de quando comparado com GT, Colin McRae e TOCA, parecer um pouco arcaico. Está então na altura de uma sequela. A Revista PlayStation foi a Lyon para dar uma olhadela na última reencarnação deste estimado mestre de rally.

As primeiras impressões revelam algumas semelhanças entre este e o seu antecessor. Claro que ainda é uma cacofonia de veículos saltitantes, pistas sinuosas (apesar de neste se chamarem "Special" e "Super Stages") e escorregadias e acção. Contudo, é imediatamente perceptível que este V-Rally é um jogo completamente novo.

"Os carros do jogo original eram demasiado nervosos", admite Ari Vatanen, piloto de rally veterano da Citroën, entre outras marcas, e consultor de V-Rally 2. "Tive de ser diplomático em relação a ele, mas faltava-lhe realmente inércia. Nesta versão, no entanto, os carros são muito mais estáveis e mais próximos da realidade". E ele não está errado. Uma das maiores críticas a V-Rally dizia respeito à sua dinâmica de controlo. Um toque mais

O Peugeot 306 e o Subaru Impreza. Apenas dois dos 18 veículos oficialmente licenciados de V-Rally 2.

ANÁLISE | V-RALLY 2

NO LUGAR DO PILOTO

Ari Vatanen é consultor de V-Rally 2. A sua oportunidade internacional surgiu no British Rally Championship em 1976 e tornou-se campeão do mundo em 1981.

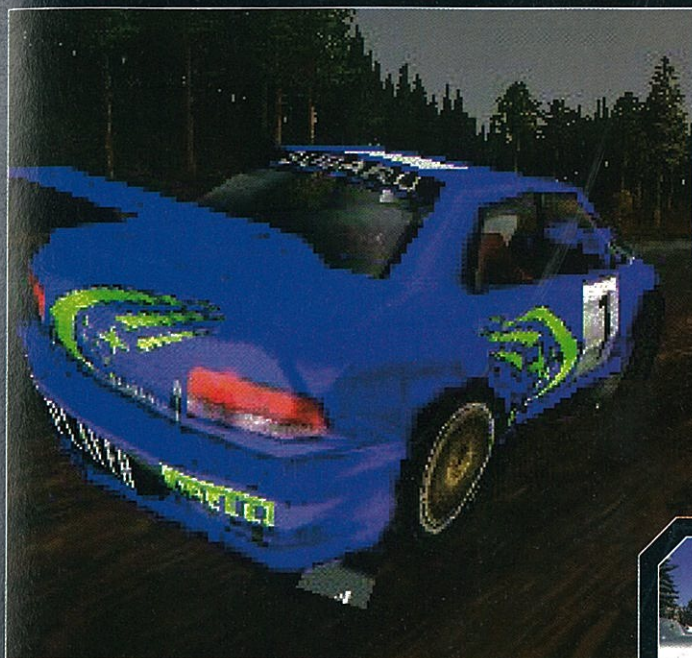
prolongado no pad e o carro ia parar a milhas da pista, enquanto os seus quatro adversários passavam por si a rir.

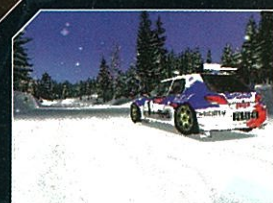
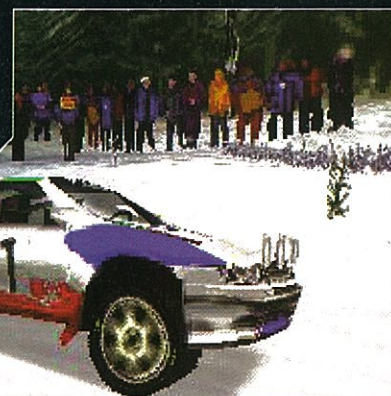
De acordo com o director criativo do jogo, Stephene Baudet, "A maneabilidade de V-R2 é diferente da de todos os jogos existentes". Uma grandiosa afirmação, de facto. Mas será correcta? Jogado pela primeira vez, não apresenta nenhum avanço óbvio em maneabilidade – mas isto não significa que V-Rally 2 seja desapontante. Longe disso. O que aqui temos é mais uma afirmação de originalidade, do que um esforço concertado para levar a mecânica de jogo um nível acima dos seus pares. E ainda oferece um conjunto de extras.

V-Rally 2 contém 18 carros oficialmente licenciados do mundial de rally de 1999, assim como mais dez de bónus – cada um deles possuindo o melhor detalhe até agora visto em carros na PlayStation. Quando se vêem os reflexos e a transparência das janelas que permitem ver o piloto e co-piloto a abanar com os solavancos do carro, não se pode deixar de ficar impressionado. Acrescente-se a isto lama, os efeitos do solo e os resultados dos danos que tornam a sua aparência num bloco de chapa retorcida e pode-se criar uma imagem mental daquele que é talvez o mais realístico exemplo de simulação motorizada num videojogo.

Contribuem para o conjunto quatro modos de jogo – Arcade, Rally Championship, V-Rally Trophy e Time Trial. Arcade é constituído por de uma única corrida rápida.

O modo Rally Championship é como o V-Rally original com quatro carros simultaneamente no ecrã, enquanto que o modo V-Rally Trophy é uma corrida com um único adversário. O modo Rally Driving School é dedicado aos menos familiarizados com estas coisas de correr rallys na sala. Três pistas ensinam-lhe o básico, com a novidade de que há duas vozes a darem-lhe instruções. E mais esta... Uma delas é feminina. Seguramente a primeira.

Já deve ter reparado que ainda não se falou nas pistas. É aqui que as coisas se tornam interessantes. Há 12 países que compreendem as localizações mais óbvias, como a Inglaterra, a França, a Alemanha, a Suécia

Graficamente, V-R2 está a quilómetros de distância do jogo original. O modo para quatro jogadores em ecrã dividido, apenas com 120 polígonos por carro, funciona lindamente.

Graficamente, V-R2 está a quilómetros de distância do jogo original. O modo para quatro jogadores em ecrã dividido, apenas com 120 polígonos por carro, funciona lindamente.

e a Finlândia. Todos correctos e previsíveis – mas e a quantidade de pistas? É melhor sentar-se. Existe um total de 92 pistas a conquistar. Isso é muita condução. E continue sentado porque, além disto, V-Rally 2 apresenta o melhor editor de pistas alguma vez visto num título de corridas na PlayStation.

Basta dizer que o editor de pistas é uma versão reduzida de um conjunto de software chamado Twilight. O utilizador será presenteado com um sistema de menus de ícones que permitem opções que afectam as condições atmosféricas, a noite e o dia, circuitos fechados ou abertos, longos ou curtos, difíceis ou fáceis, assim como a possibilidade de seleccionar qualquer dos países – cada um deles com três opções de cenário. A dita construção das pistas é conseguida através da utilização de troços modulares que podem ser torcidos e retorcidos a seu gosto. Quando completar as requeridas sinuosidades, estará então livre para alterar a elevação da pista. Deste modo podem-se criar colinas e depressões e, consequentemente, esta técnica é obviamente propensa a abusos que podem gerar a concepção de lunáticas montanhas russas. E 20 valores para isso. As pistas podem ser gravadas no cartão de memória e a actual estimativa é a de que se possam guardar sete num bloco de memória. Isto significa 50 pistas num cartão de memória.

Mais algumas surpresas? Claro que sim. V-Rally 2 não só permite a acção de dois jogadores em ecrã dividido, mas também, espantosamente, um modo para quatro jogadores em ecrã dividido.

A versão para quatro jogadores que testámos não tinha sido optimizada e estava sujeita a muitos abrandamentos, mas isso será rectificado.

Os veículos em ecrã dividido para quatro são constituídos por cerca de 120 polígonos por carro. Mas para ter uma ideia do que V-Rally 2 é realmente capaz, tem de pôr os olhos nos 600 polígonos que constituem os veículos no modo para um jogador. Com o número de fotogramas no máximo, dê-lhe gás e lance-se num acelerado, acalorado, mas subtil desafio, em ambientes realísticos e belos.

Foi feito um esforço enorme para criar localizações precisas. Foram tiradas milhares de fotos das pistas verdadeiras de onde se extraiu o detalhe de texturas. Para acrescentar realismo a tudo isto, existem amostras de sons dos veículos. Todos os sons de motores no jogo foram obtidos dos carros verdadeiros. Estamos a falar do novo Peugeot 206 World Rally Championship que será revelado no V-Rally Tour De Course no Rally da Córsega, assim como do Ford Focus, do Toyota Corolla, do Peugeot 306, do Subaru Impreza, de um Mitsubishi, um Hyundai, um Seat e um Skoda e ainda vários outros a anunciar.

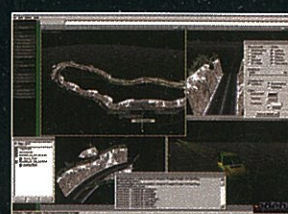
O único verdadeiro senão do título também está associado ao som. O grupo francês de rock industrial, Sin, foi contratado para a banda sonora do título. Uma utilização mais criativa das capacidades auditivas é a ajuda vocalizada do seu co-piloto. No modo Easy recebe as instruções já vulgarizadas em Colin McRae: "Hard right" e "Easy left". No modo Hard, contudo, as informações são transmitidas num estilo muito menos emotivo, com as descrições da pista a serem dadas de uma forma mais técnica.

A TÉCNICA É OBVIAMENTE PROPENSA A ABUSOS QUE PODEM GERAR LUNÁTICAS MONTANHAS RUSSAS.

Também há uma função interactiva de Replay, que permite assistir vezes sem conta ao seu sucesso ou ao aparatoso fracasso. Os mini-filmes também podem ser gravados no cartão de memória para serem exibidos a pretensiosos conhecidos.

Com tudo o que V-Rally anuncia poder proporcionar, o seu sucesso parece inevitável. A Revista PlayStation desafia até o piloto acidental digital a não se sentir tentado pela ideia de ter este caso de profundo realismo automóvel na sua televisão. Prepare o volante – são todos compatíveis – e aperte o cinto ao sofá. V-Rally 2 está previsto para Junho. Pilotos, liguem os motores...

CRIADORES DE CIRCUITOS

Esquerda: O software de PC conhecido como Twilight. Este é o software usado para criar as 92 pistas do jogo. Direita: V-Rally inclui o seu próprio editor de pistas. É uma versão reduzida de Twilight que permitirá ao jogador criar as suas próprias curvas e depois gravar as criações insanas no cartão de memória. O melhor editor até ao momento? Pode ser.

RALLY MASTERS

A Gremlin aumentou a rotação do motor para outra competição. Só não falem em Motorhead.

Género: Jogo de corridas
Editora: Gremlin Interactive
Produção: Gremlin Interactive
Data de saída: Junho

Mais corridas para molhar a garganta aos viciados em velocidade. O título de corridas da Gremlin, Motorhead, foi sufocado por Gran Turismo, por isso como vai Rally Masters abrir caminho contra V-Rally 2 e o temível GT2? O produtor Steve Banks está optimista.

Há novos elementos de jogabilidade que diferenciem RM dos restantes jogos?
Não se trata de elementos individuais, trata-se do facto de termos um pacote de rally completo. Tem todos os elementos desde Sega Rally a GT, bem como as nossas próprias criações. Temos todos os melhores formatos de corridas, desde corridas individuais a verdadeiros campeonatos corridas mano a mano, contra-relógio, contra o circuito, contra as condições climatéricas. Mas, mais do que isso, é o jogador contra o carro. O jogador tenta domesticar as características individuais de cada veículo, para que funcionem a seu favor. Está a competir com os melhores condutores do mundo – este jogo é sobre o jogador e como ele enfrenta os outros. Tenho a certeza de que as pessoas que compram jogos de corridas olham para o desporto real e pensam "eu podia fazer isto". Bem, Rally Masters dá-lhe a oportunidade de o provar. Tudo isto está bem dimensionado com um realismo sem precedentes.

Qual é a melhor parte?
Toda a experiência. O jogo permite competir em qualquer carro de rally dos anos 70, 80 e 90, contra qualquer condutor das respectivas décadas, todos com especificações técnicas correctas e níveis de habilidade. Permite competir contra o passado. Quantos desportistas não gostariam de ter a oportunidade de se compararem a si próprios com os melhores de todos os tempos?

O que é que arrasta as pessoas para mais uma experiência em Rally Masters?
A Corrida. Pergunte a qualquer verdadeiro piloto de rally. O jogador não se pode matar a jogar RM, mas se pudesse o panorama estava completo. A sensação dos carros, o som dos motores, o sentimento de que está realmente a despedaçar o carro e a correr sobre o seu limite. Vire a chave, ligue o motor e está lá instantaneamente.

Que pesquisa fizeram para fabricar o realismo?
Boa pergunta. Eu vivo a 65 Km de distância da minha namorada. Isto requer uma condução numa encantadora e estreita estrada distrital. No último ano e meio aprendi os

1

3

2

[1-2] Estas imagens mostram que os modelos dos carros têm bom aspecto. Impecáveis, pormenorizados e muito... semelhantes aos carros reais. [3] Criar o visual dos veículos na fase de design é um processo bastante complexo.

PERFIL

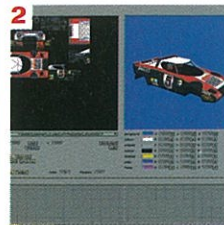
Steve Banks

■ **CARGO:** Produtor da Gremlin Interactive.

■ **FUNÇÃO:** Sou responsável pelo produto desde o primeiro dia até à sua conclusão, além de dirigir a concepção, as equipas de desenvolvimento e o plano. A função envolve a ligação das nossas equipas internas de desenvolvimento com a equipa de desenvolvimento externo, que neste caso é a Digital Illusions.

■ **HISTORIAL:** Hatchett & Bull na Amiga. Quando cheguei à Gremlin tive de acabar Sandwarriors para PC. Produtor de Men in Black para PC e PlayStation, criado por uma equipa de desenvolvimento americana para a Gremlin. Produtor de Motorhead, Rally Masters e alguns outros projectos ultra-secretos em curso.

■ **INFLUÊNCIAS NESTE JOGO:** Colin McRae da Codemasters merece os parabéns por ser tão bom. É um jogo acessível com uma condução muito realista. Foi um dos primeiros títulos que descartou a ideia de que os jogadores inexperientes gostam de jogos fáceis.

■ **JOGOS FAVORITOS:** : Posso parecer bajulador, mas neste momento é a última versão de Rally Masters. Estaria a mentir se dissesse qualquer outra coisa.

[1] Neste circuito de alcatrão, Rally Masters parece impecável.
[2] Assuma o papel de mecânico.
[3] As pistas enlameadas acumulam realmente muita sujidade.
[4] Aquele helicóptero não devia estar a sobrevoar a corrida?
[5] Um dos circuitos. [6] Um pormenor lindo: veja só os reflexos.
[7] "Segurem-se bem aí atrás".
[8] Quer correr nesta, não quer?

pontos fulcrais dos comandos do carro, em todas as condições atmosféricas, a alta velocidade (um dia a minha sorte acaba). Começámos por combinar a física de Motorhead, a Inteligência Artificial, as colisões e o som. Depois começámos a trabalhar as pistas e a desenvolver o motor GFX para novos níveis. Se olhar para a qualidade do GFX, vai verificar que temos artistas excepcionalmente dotados no nosso quadro. O facto de o jogo ter a mesma qualidade em todas as plataformas, fala por si só.

Estamos a falar de Motorhead com carros de rally?
Não, Motorhead só se aproxima deste título nos carros: todos eles têm quatro rodas e mesmo essas não duram muito. Contudo, Motorhead foi um produto de qualidade, de ignição rápida e o mesmo se aplica a Rally Masters.

Modo alta-resolução? 60 fotogramas por segundo?
Não para ambas as perguntas. Não com tanto pormenor. Mas estejam descansados, pois o que lhes oferecemos não vai parecer lento. É o cenário a passar rapidamente aquilo que lhe dá muito da experiência.

Como funciona a licença de Rally Masters e como afecta a inclusão de pilotos famosos, equipas e por aí adiante?
A licença de Rally Masters é a chave do produto. Nas provas, todos os corredores partem ao mesmo nível de igualdade – é sobre habilidade e coragem, não é sobre quem tem o melhor motor. É assim que se decide quem é o melhor condutor do mundo.
Eles fazem corridas lado a lado em carros idênticos pré-seleccionados.
Depois o jogo alarga-se levando todos os condutores e equipas para o verdadeiro campeonato de rally (do género das provas de Colin McRae e V-Rally).

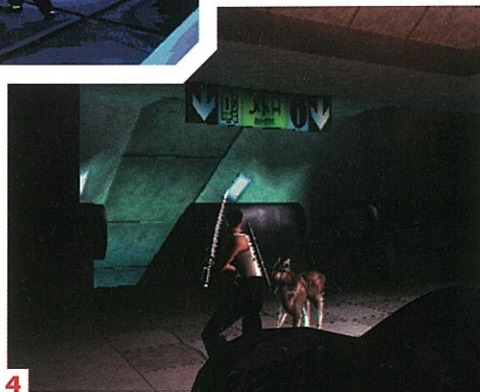
O jogador pode participar nestes campeonatos todas as vezes que desejar, mas para obter uma boa pontuação e ser convidado por outras equipas superiores, tem de prestar provas em Race of Champions. Há três níveis de corrida (F2, World Rally Cars e Historic) para progredir.

Porque deverão os jogadores escolher RM em detrimento de outros jogos concorrentes?
Porque mais nenhum tem um pacote tão completo.

Pode pormenorizar a profundidade do jogo, a quantidade de níveis, as pistas e os carros?
Fabricantes: Peugeot, Ford, Renault, Citroën, Rover/MG/Williams, Skoda, Audi, Hyundai, Subaru, Mitsubishi, Toyota, Seat e Lancia.
Carros: 24 modelos de base.
Equipas: mais de 50.
Total: mais de 70 carros.
Pistas: 51 pistas únicas.

[1] O jogo está fortemente centrado nas emoções do combate 3D, com múltiplos assaltantes atirando sobre o jogador. [2] O fiel Shiro nunca está longe do dono. [3] Envie Shiro para fora da zona de ataque para deter inimigos distantes. [4] Os amigos dos animais vão ficar satisfeitos quando perceberem que o cão não perece.

SABOTEUR

Um homem e o seu fiel cão combatem uma mega corporação.

PERFIL

Nick Wilson

- **CARGO:** Director da Tigon Software, Lda.
- **FUNÇÃO:** Muitas tarefas aborrecidas, como organizar o projecto e a gestão financeira, mas também as mais interessantes, como testar os últimos códigos muitos meses antes do público em geral.
- **HISTORIAL:** Tínhamos de regressar aos dias dos 8-bit com Combat Lynx, Turbo Esprit e Thanatos e, mais recentemente, Imprium, Strikefleet e Space Hulk.
- **INFLUÊNCIAS NESTE JOGO:** Obviamente, Tomb Raider pois trata-se de um jogo que estabeleceu novos padrões de animação e controle. Também fomos influenciados por jogos de luta (Tekken e Soulblade), pois os fãs dos beat 'em up esperam uma certa essência de jogabilidade em qualquer jogo de combate decente. Com os elevados padrões actuais, não é aceitável um jogo com combates insatisfatórios, mesmo que isso seja apenas um aspecto secundário no enquadramento geral.
- **JOGOS FAVORITOS:** Os jogos PlayStation estão cada vez melhores. Actualmente, jogo Tekken 3, Gran Turismo, Metal Gear Solid e Tomb Raider 3.

Género: Aventura/combate

Editora: Eidos

Produção: Tigon

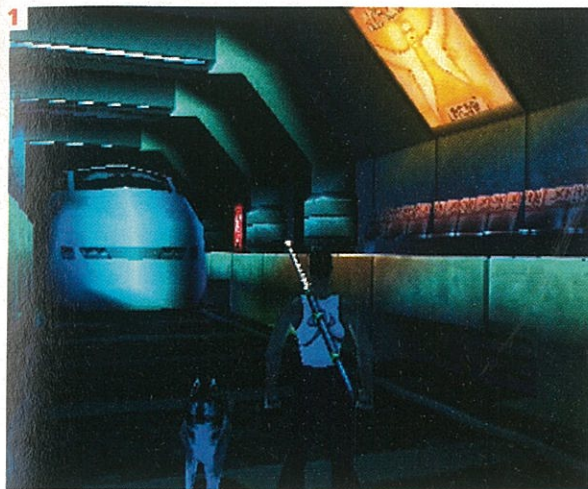
Data de saída: Julho

Da mesma casa de Tomb Raider e de Soul Reaver vem mais exploração 3D. Com uma espada. E um cão. Que loucura é esta? Senhor Nick Wilson, faça o favor de se explicar.

Descreva o jogo em 100 palavras.

O jogador é Shin Ienaga. Ele pretende vingar-se da maléfica corporação GENE que matou o seu avô e raptou a sua irmã. Desde pequeno que foi treinado em ninjitsu pelo seu avô, o que lhe deu uma agilidade excepcional e uma forte habilidade para combates de espada.

No início do jogo, Shin tem poucas pistas, por isso assalta o Quartel-General da GENE. Para avançar o jogador precisa não apenas de explorar e resolver puzzles, também tem de combater adversários ao estilo de um beat 'em up 3D. Saboteur leva o jogador a atravessar cinco mundos, cada um guardado por um boss enorme e no final acontece uma reviravolta invulgar.

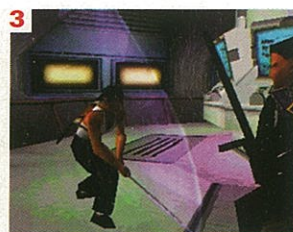
[1-2] Além do combate, também há bastante exploração ao género de Tomb Raider.
[3] Shin prefere a sua espada à pistola mais tradicional.
[4] Shiro também pode ouvir e farejar e vai alertá-lo para perigos e pistas.

A perspectiva é na terceira pessoa. Então é Tomb Raider?
É Tomb Raider, mas com combates beat 'em up com múltiplos adversários em verdadeiro 3D e com uma personagem principal de segundo plano: Shiro.

O que se passa com o vira-lata?
Shin é acompanhado por Shiro, o seu fiel cão de caça. Shiro segue Shin para todo o lado, mas Shin é capaz de comandar Shiro, quer para atacar os vilões quer para lhe dar assistência em áreas do jogo mais engenhosas – apanhando objectos ou ajudando a resolver puzzles. Shiro pode atacar qualquer vilão que Shin veja, se este assim o desejar. Os vilões mais fracos podem ser mortos, mas essencialmente Shiro só é capaz de manter afastado um atacante. Se Shiro for deixado a lutar demasiado tempo, o vilão enfrentá-lo-á. Os ataques de Shiro são muito úteis durante qualquer combate com múltiplos adversários, pois sempre mantém um vilão encurralado.

O que é que ele faz no resto do tempo?
Shiro segue sempre Shin durante todo o jogo. Ele informa o jogador ladrando ou procurando farejar ou sentir alguns vilões escondidos. Shin pode pedir a Shiro para o ajudar em certas situações – por exemplo, rastejar por debaixo de uma porta fechada e pressionar um interruptor inatingível para a abrir.

Descreva o mecanismo dos ataques de Shin.
Tem o tradicional bloqueio, soco/espada e botões de pontapé que são usados em conjugação com o pad direccional para criar combos. Os movimentos especiais também podem ser encontrados através da combinação de botões. E, sendo um ninja, Shin tem algumas facas para atirar. Além disto, os guardas também deixam cair armas quando são derrotados e Shin pode apanhá-las e utilizá-las. Saboteur tem mais de 100 movimentos de combate.

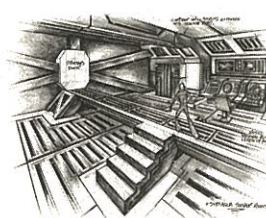
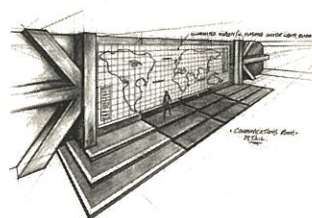
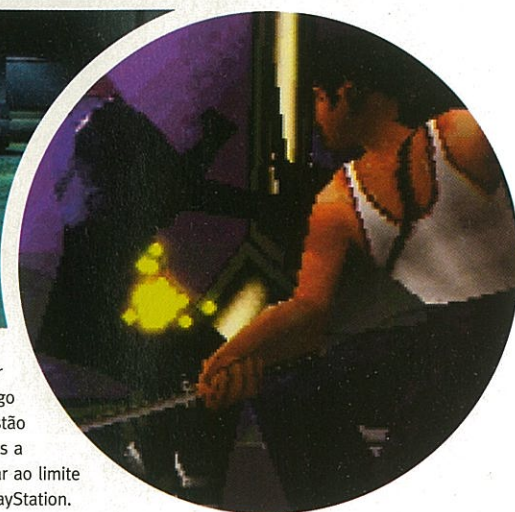
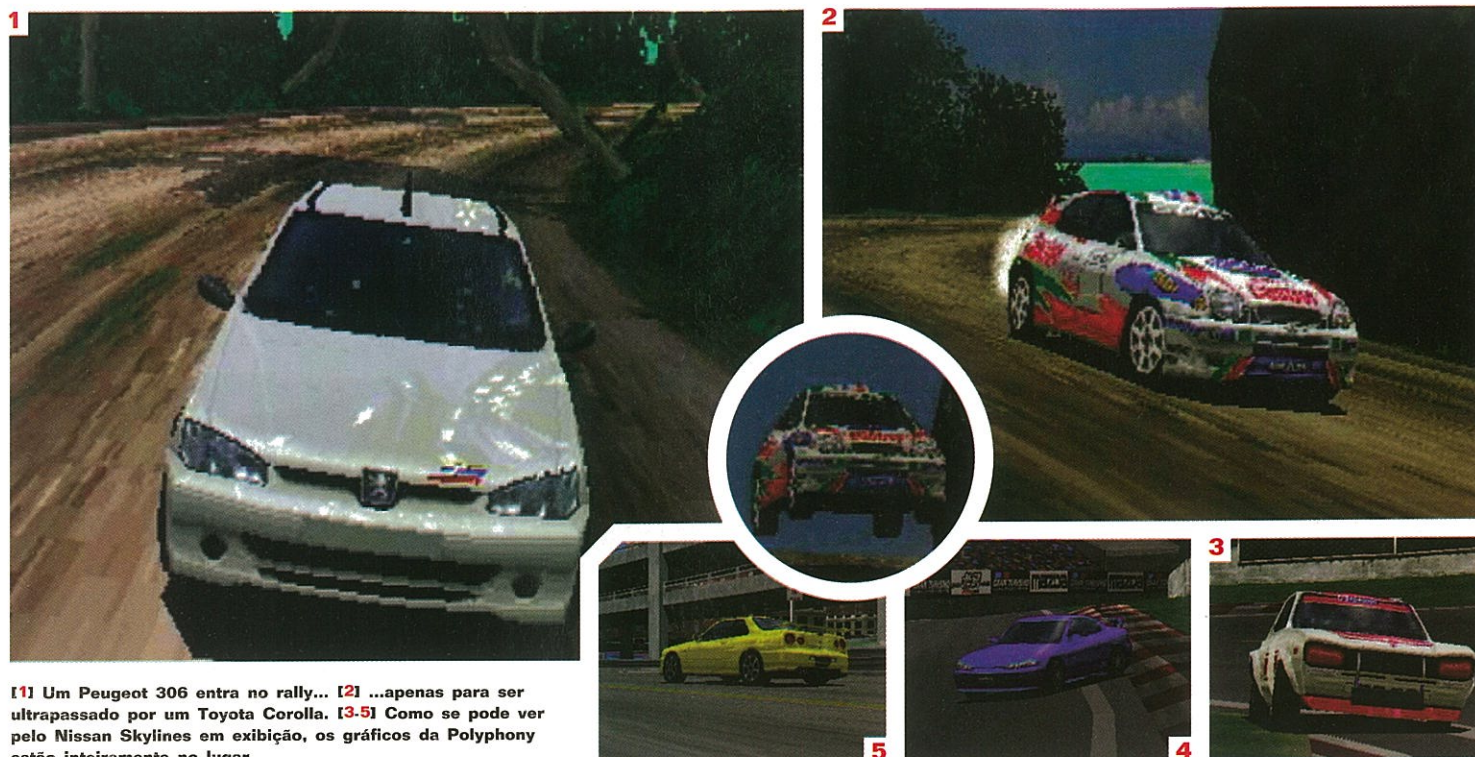
Quando Shin anda na sua moto, onde vai Shiro?
Shiro é muito esperto. Algumas vezes é difícil seguir Shin directamente, mas Shiro arranja sempre a sua própria maneira de encontrar o seu destino.

Shiro pode morrer? Certamente, os amigos dos animais não vos vão perdoar se o cachorro não resistir.
O cão pode ser ferido gravemente – ele vai ganir e coxear por um bocado, até se recuperar. Felizmente, GENE subestima a importância do cão e nunca lhe desfere um golpe mortal. Em vez disso, eles concentram-se em Shin assim que o cão é ferido.

Quantos níveis há e como são os cenários?
Há cinco níveis, tanto interiores como exteriores, acima e debaixo de água. Há um mundo vulcânico, uma base árctica subaquática, uma estação lunar e um antigo templo japonês com jardins.

Qual é a melhor parte do jogo, em termos de jogabilidade? E qual o puzzle e armadilha mais sagaz?
O sistema de combate 3D, com múltiplos adversários, juntamente com o cão, são completamente únicos em Saboteur e também bastante desafiantes. Quanto a armadilhas e puzzles, não revelo absolutamente nada!

Tecnicamente falando, qual é a parte do jogo de que mais se orgulha?
No lado puramente técnico, a compressão da animação e o motor de jogo 3D estão ambos a chegar ao limite da PlayStation. Qualquer um que veja Saboteur pela primeira vez ficará impressionado com as animações realistas e com os cenários do jogo.

Há mais alguma coisa que queira referir?
Não mencionei a Inteligência Artificial dos inimigos, como eles aprendem o seu estilo de luta e adaptam as suas defesas. Também a introdução FMV do jogo é espantosa. O argumento foi feito pela Temple e penso que introduz novos padrões nos videojogos.

Conte-nos um segredo que nunca tenha contado a ninguém.
Há um truque em Saboteur que modifica os movimentos normais de Shin para algo muito diferente (nem a Eidos sabe disso, por isso não digam nada!).

A equipa da Tigon passou meses a planear níveis e a desenhar esboços do visual distinto de Saboteur.

[1] Um Peugeot 306 entra no rally... [2] ...apenas para ser ultrapassado por um Toyota Corolla. [3-5] Como se pode ver pelo Nissan Skylines em exibição, os gráficos da Polyphony estão inteiramente no lugar.

GRAN TURISMO 2

O maior e o melhor tornou-se ainda melhor...

PERFIL

Kazunori Yamauchi

- **CARGO:** Vice-Presidente Executivo da Polyphony Digital Inc

- **FUNÇÃO:** Este homem fez Gran Turismo. Que mais é preciso saber? A Polyphony tem dado que falar desde o início da PlayStation, sendo o seu primeiro título para a máquina da Sony Motor Toon GP, um jogo de corridas animado, o qual, embora suficientemente jogável, certamente não fazia adivinhar o brilharete que estava para vir. Seguiu-se GP 2 e depois, finalmente, a profunda pesquisa para Gran Turismo. Um fã obcecado por desportos motorizados, o jogo de corridas favorito de Yamauchi, aparentemente, é o título ultra-realista para Amiga: Grand Prix. Além de GT2, esta equipa também está a trabalhar no promissor shoot 'em up Omega Boost.

Género: Simulador de corridas
Editora: SCEE
Produção: Polyphony Digital
Data de saída: Setembro

Nos 18 meses que se seguiram ao lançamento de Gran Turismo, foram vendidas mais de 6,2 milhões de cópias. O seu realismo sublime modificou a maneira como as pessoas viam os jogos de corridas – sem GT não teria havido TOCA ou Colin McRae – e com as vendas na Europa a contribuírem para a magnitude deste sucesso sem precedentes, as expectativas são elevadas para a sequela. A Revista PlayStation encontrou-se com o senhor Gran Turismo: Kazunori Yamauchi.

Ficou satisfeito com o sucesso generalizado do Gran Turismo original?
Para ser sincero, nunca esperámos que Gran Turismo se tornasse num título tão extraordinariamente popular. Foi uma verdadeira emoção verificar que os stocks das lojas de jogos estavam a ser carregados para as caixas de pagamento (e igualmente gratificante saber que o jogo correspondeu às expectativas).
Nas nossas visitas casuais a lojas de jogos, reparámos nas grandes apresentações promocionais e vimos o vídeo promocional vezes sem conta nos ecrãs de TV dentro das lojas.

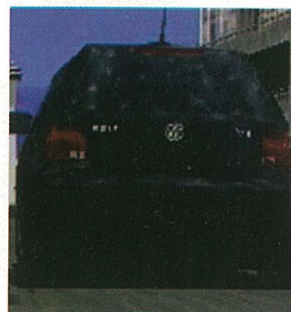
O cerne da questão é: como podem melhorar o que muitos críticos de jogos descreveram como perfeito?
Sabíamos que as expectativas referentes à sequela de Gran Turismo eram muito elevadas e isso estimulou o nosso trabalho. Para começar, posso dizer-vos que o título será Gran Turismo 2. Como o nome sugere, Gran Turismo 2 pode ser visto como a progressão normal de Gran Turismo.
A ideia original de Gran Turismo era fornecer uma simulação realística do comportamento de carros reais e demonstrá-lo no campo de jogo. Para conseguir este objectivo, efectuámos pesquisa e trabalho de desenvolvimento, que resultaram na criação de um modelo que, creio, tem sido bem sucedido em alguns sentidos. Nós fizemos a simulação tão realística quanto

[1-2] O nariz arrebitado do Honda Beat. [3] Ou prefere um Mitsubishi Lancer? Esta é uma fera temível. [4-6] Pode não ter dinheiro para o comprar, mas pode jogar com o novo VW Carocha.

possível. Naturalmente, o desempenho dos carros apresentados varia, dependendo dos métodos de condução, afinação e por aí adiante.
A nossa atenção aos pormenores foi alargada e agora cada tipo de carro tem um som diferente de motor, estabelecem-se preços para carros em segunda mão e introduziu-se tecnologia de mapas ambientais nos Replays. Por outras palavras, Gran Turismo 2 vai permanecer fiel ao conceito básico de Gran Turismo, oferecendo ao jogador todo o divertimento de conduzir um carro verdadeiro.

Inevitavelmente, devem existir certas coisas que desejaria ter posto no Gran Turismo original.
Em Gran Turismo, vários constrangimentos impediram-nos de incluir todas as características que queríamos acrescentar originalmente. Contudo, em Gran Turismo 2 deveremos poder incluir muitas dessas características, bem como outras que temos planeado com base no feedback dos utilizadores que já o jogaram.
Também estamos a trabalhar no interface do utilizador, fazendo todos os esforços para assegurar que os utilizadores vão reparar nos melhoramentos da nova versão. No que diz respeito à afinação dos carros, pensamos que a primeira versão do jogo deixou espaço para melhoramentos. Dentro do tempo disponível, daremos o nosso melhor para aumentar o alcance dos prazeres da condução gerados pela afinação.

Quantos carros haverá?
Estamos a planear actualizar o âmbito de selecção dos modelos, de forma a reflectir as mudanças recentes (alterações nos modelos e novos lançamentos) nos carros do mundo real.
Também pretendemos aumentar o número de modelos para um número recorde.
Os utilizadores expressaram o seu desejo por uma esfera extremamente alargada de modelos disponíveis no jogo, portanto estamos a fazer todos os esforços para corresponder aos seus desejos. No jogo original, alguns carros tiveram de ser excluídos, pois não conseguimos estabelecer contratos de licenciamento com os fabricantes. Agora estamos empenhados nas negociações para este fim e, logo que possível, daremos a conhecer os seus resultados. Contudo, por diversas razões, não pudemos voltar a utilizar a Ferrari e a Porsche novamente.

E em relação aos percursos?
O próximo grande melhoramento será relativo aos novos percursos em que estamos a trabalhar.
Os utilizadores vão ser capazes de usar uma habilidade e um julgamento muito mais estratégico, escolhendo cuidadosamente o desempenho dos carros e as suas características, a afinação e os estilos de condução que se adeqúem aos percursos (que também serão visualmente divertidos). Os percursos incluirão Roma, Taiti, Seattle, Pike Speak e Laguna. Laguna é o único percurso realista do ►

Passeie pelas ruas de Roma num VW Golf.

GRAN TURISMO 2

Na sua demanda pelo realismo [e a hipótese de esticar as pernas, numa pista de corrida, a demasiados quilómetros por hora] Kazunori-san e companheiros visitaram o circuito de Donnington Park. Os carros e os motores foram ouvidos ao microfone, de forma a que os sons ouvidos em GT2 sejam os originados por esses carros.

► jogo e a única licença que temos é para ele. Utilizar percursos imaginários permite-nos fazer melhor uso do motor de jogo.

Pessoalmente, está satisfeito com a sequela?
É muito aventureira e muito realística, embora experimental. Esperamos ter cerca de 400 carros realísticos e, pelo menos, 20 percursos. Para mais, talvez tenha de esperar por um outro Gran Turismo...

Noticiámos que a sequela vai retratar uma condução de rally ao estilo de Colin McRae. Há outras formas de corrida escondidas?
Sim, um dos aspectos novos de Gran Turismo será uma Drag racing. O jogador poderá escolher os "musculosos" carros dos Estados Unidos. Os carros não serão específicos para uma certa corrida.

O jogador poderia levar, digamos, uma Station Wagon para a pista de rally e ela repetiria aquilo que seria a experiência real?
Poderia até levar uma velha Honda SX para a pista de rally – não teria pontos, mas faria daquilo uma aventura e poderia verificar como era.

O jogo já corre (vimos jogar uma versão da pista de rally do Taiti), mas está em que fase de acabamento?
Já deveríamos ter completado cerca de 70% mas, na verdade, ainda só está a meio caminho. Poderíamos trabalhar em GT2 durante outros dois anos.

Que jogos lhe prenderam a atenção enquanto esteve a desenvolver Gran Turismo 2?
Ridge Racer Type 4. Para a equipa de Gran Turismo, RRT4 é de longe melhor do que o primeiro Gran Turismo, uma vez

[1-4] Obviamente, o Nissan Skyline é o grande favorito da equipa de GT. Quando visitou os escritórios da Polyphony, a revista PlayStation viu modelos, esboços, revistas e kits, possivelmente de todos os carros de sempre.

que eles se esforçaram nos gráficos, em vez de no mecanismo do jogo. Os carros têm um visual melhor.

Gran Turismo foi pioneiro na utilização do Performance Analyser para maximizar as capacidades da PlayStation. Que mais se pode tirar da consola da Sony?
Atingimos quase o máximo da performance da PlayStation. Agora sobrou apenas um pequeno espaço para utilizar, de modo que é uma tarefa difícil melhorar o original.

Quem precisa de um Ferrari, quando tem as delícias de um Mini?

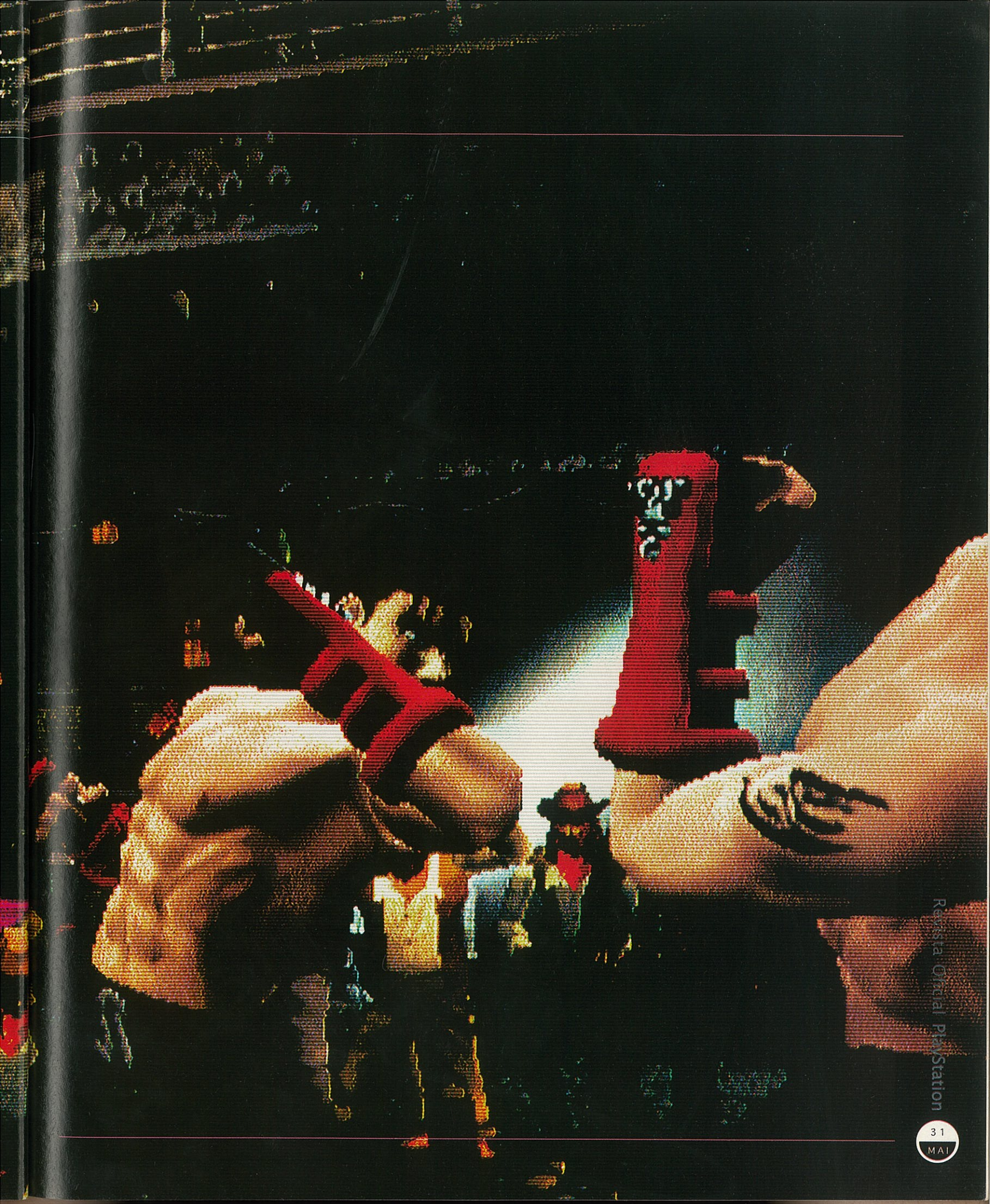
Queremos realmente melhorar a sensação de condução actual – a relação entre o jogador e os seus adversários. Algumas estruturas de menu não eram de fácil utilização. Também queremos fazer uma experiência com o JogCon [o joypad criado para Ridge Racer Type 4].

Quem tem estado a trabalhar no novo Gran Turismo?
A equipa inclui 30 pessoas – cinco programadores, dois elementos da administração, os restantes são designers, devido à grande quantidade de carros e de percursos. Todas as pessoas que trabalharam em Gran Turismo estão a trabalhar em Gran Turismo 2. Simplesmente contratámos mais designers. A maioria dos elementos da equipa não tem ido a casa nas últimas semanas [é verdade! Quando visitámos a Polyphony, o local estava numa confusão de sacos-cama].

A demo de Gran Turismo para PlayStation 2 foi impressionante, tendo em conta que a equipa só teve três semanas para a fazer. Já tínhamos a próxima plataforma da PlayStation em mente, quando programámos o primeiro Gran Turismo. Quando tivemos de produzir a demo de Gran Turismo para a PlayStation 2, provou-se que o que estávamos a pensar estava certo. Estou desejoso de ver a PlayStation 2. Um dos meus sonhos para a próxima geração de PlayStation é um futuro Gran Turismo. Gostaria de trabalhar com Pierro Ferrari (o Vice-Presidente da Ferrari) – se ele pudesse desenhar o carros dos seus sonhos para uma futura versão de Gran Turismo, ficaria muito feliz.

O que planeia fazer para a PlayStation 2?
Do que está à espera?

UM OLHAR SOBRE O FUTURO

No dia 2 de Março de 1999, a Sony mudou para sempre a história dos videojogos com aquilo a que Ken Kutaragi chamou "a próxima geração PlayStation". Dois dias depois ele esteve presente numa sessão de Perguntas e Respostas com jornalistas de todo o mundo. Em ambas as ocasiões, a Revista PlayStation esteve lá. ►

De momento, aqueles super computadores são a PlayStation 2.

> "A PLAYSTATION 2 SERÁ UMA MÁQUINA DE JOGOS, MAS TERÁ A CAPACIDADE DE SE LIGAR AO EQUIPAMENTO AUDIOVISUAL DA SONY. POR EXEMPLO, É POSSÍVEL TIRAR IMAGENS DO VÍDEO GRAVADOR E MODIFICAR AS PERSONAGENS DO JOGO".
> TOKUNAKA-SAN

Quando uma história desta importância bate à nossa porta jornalística, é costume emprestar-lhe um ar de gravidade através de uma citação séria. Uma afirmação filosófica de Nietzsche, um disparate existencialista de Sartre, algo do primeiro álbum dos Velvet Underground...
Mas nós vamos subverter a tradição, rasgar o Dicionário de Citações e mostrar quão importante isto realmente é. Vamos citar o indivíduo que é a história. Vamos citar Ken Kutaragi.

"Façam o favor de dar as boas vindas ao meu novo bebé".
Demasiado ternurento. Segunda tentativa:
"O nosso sonho é criar uma nova forma de entretenimento com base em computadores".
Demasiado sério. Mais alguma coisa?
"Então, quantos querem? Nove?".
Perfeito.
Passamos a explicar...

A EXPLICAÇÃO

Esta última citação surgiu na sessão de Perguntas e Respostas realizada no passado dia 4 de Março na sede da Sony em Tóquio. A responder às questões estavam o Presidente e Director-Geral da SCEI, Teruhisa Tokunaka, e o Vice-Presidente executivo e Co-Director de Operações da SCEI, Ken Kutaragi. Dois dias antes, o duo tinha dado a 1.500 jornalistas, produtores e líderes de opinião a oportunidade de lançarem "um olhar sobre o futuro" no que diz respeito à PlayStation.
Voltando a 4 de Março, os dois executivos estavam a braços com perguntas de um bando de jornalistas famintos de factos sobre o PocketStation. "Quantos joypads suportará a PlayStation 2?" foi a pergunta de um infeliz correspondente do USA Today. Kutaragi-san, um homem astuto e malicioso, olhou para o insensato jornalista, deixou que o silêncio ridicularizasse uma pergunta que nenhum interesse tinha, quando comparada com o quadro geral da situação, e abriu a boca. "Quantos querem? Nove?".
Perfeito. Simplesmente perfeito. A sessão teve início por volta das 10 horas da noite e durou cerca de duas horas, produzindo dez factos aos quais o leitor se deve manter atento. Aqui fica o que sucedeu.

"O CAVALHEIRO DO FUNDO, POR FAVOR".

Rodeado de ecrãs de televisão em branco, placards onde se lia "Um olhar sobre o Futuro", um tradutor e, à esquerda do palco, uma imensa bancada de computadores, Tokunaka-san bebericava intermitentemente a sua Evian, ao mesmo tempo que respondia a perguntas não-técnicas ("Eu não sei nada de tecnologia. Não me orgulho disso ...") antes da chegada de Ken Kutaragi. Questões sobre o preço e nome da máquina foram tratadas da forma mais ou menos esperada.
"Na última vez, estávamos a tomar decisões sobre a embalagem, o preço e o nome finais e algumas pessoas importantes na Sony tiveram fortes reservas sobre o nome PlayStation", revelou Tokunaka. "Desta vez, também, estão tantas pessoas envolvidas que vamos esperar para tomar estas decisões. Da última vez, demos esta informação quase em cima da data do lançamento"...
Facto nº 1: Não perguntem pelo preço até meados de Novembro porque não vos diremos nada.
Curiosamente, porém, um elemento acabou por surgir por parte de Kutaragi-san quando lhe perguntaram sobre o aspecto da máquina. "A máquina propriamente dita deverá aparecer no Outono", disse. "Depois do Verão, acho eu".
Facto nº 2: A Revista PlayStation já reservou as passagens de avião para a Exposição de Jogos de

NADA DE PÂNICO

Mesmo quando surgir a próxima geração, a actual PlayStation continuará a ser apoiada.

Assim falou o Dr. Norio Ohga, Presidente do Conselho de Administração e Director-Geral da Sony Corporation, e parece que ele estava a falar a sério. A Revista PlayStation aproveitou a viagem a Tóquio para dar uma olhadela aos melhores jogos que vão chegar à PlayStation durante o próximo ano. Gran Turismo 2, Ridge Racer Type 4, Ape Escape, Um Jammer Lammy... Cada um deles faz avançar o formato PlayStation em termos de gráficos, jogabilidade e imaginação, e merece figurar na colecção de qualquer jogador. Procure o selo de garantia Japão 1999, abaixo, nesta edição, para ter um relance do futuro próximo.

Em cima à esquerda: Um Close-up de Reiko Nagase, de Ridge Racer Type 4; à direita: uma agitação de polígonos também da Namco; em baixo: os tenebrosos guerreiros esqueletos da produtora From Software.

Tóquio, no próximo mês de Setembro. Mas, antes disso, há muito com que nos alegrarmos. Quando lhe perguntaram sobre a visão dele sobre o futuro, Tokunaka-san demonstrou um conhecimento técnico surpreendente (para alguém que não sabe nada de tecnologia). "Fecho os meus olhos e vejo a próxima PlayStation e a seguinte e a seguinte ao lado de um televisor – é esse o nosso objectivo", afirmou. "Como Kutaragi-san explicou, a PlayStation 2 será uma máquina de jogos, mas terá a capacidade de se ligar ao equipamento audiovisual da Sony. Por exemplo, é possível tirar imagens do vídeo gravador e modificar as personagens do jogo. De momento, o jogador pode alterar os nomes das personagens, atribuindo-lhes nomes de familiares e amigos. Talvez depois possa usar o seu rosto de forma a tornar-se o herói. Esta é uma das coisas que consigo imaginar".

Facto nº 3: Tokunaka pode não saber nada de tecnologia, mas tem uma excelente imaginação. O que ele descreveu é uma característica feita à medida para FIFA 2001, através da qual o jogador poderá criar a sua equipa exclusiva a partir de imagens digitais dos seus amigos.

As perguntas passaram para a questão da pirataria ("Vamos incorporar software anti-pirataria, mas não revelaremos pormenores...") até à Net Yaroze, mas os principais pontos de interesse foram os jogos on-line e a tecnologia DVD.

"Jogar on-line é uma questão muito interessante. Estamos a trabalhar num interface de tipo PC e é muito fácil ligá-lo ao sistema. É possível para a PlayStation da próxima geração", ri Kutaragi-san, enquanto visões de Quake II surgem nas nossas mentes. "Quanto ao DVD, fiquei muito surpreendido por ver a Virgin Megastore e a Tower Records a apresentarem filmes DVD quando visitei São Francisco recentemente. Trata-se de uma excelente forma de entretenimento doméstico e a PlayStation também é um entretenimento interactivo. Nada está decidido, mas a PlayStation irá usar a mesma família de hardware. É muito provável".

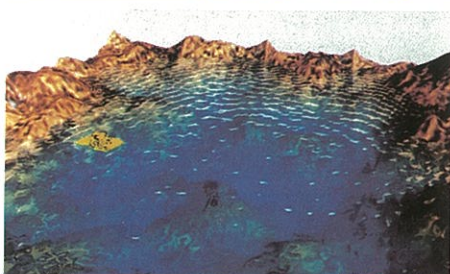
Facto nº 4: Porquê anunciar a tecnologia DVD se não se pretende usá-la? Precisamente. Mas antes que a PlayStation 2 tenha DVD, o CD-ROM será usado para a edição de lançamento no próximo Inverno. Quantos jogos haverá? Kutaragi-san foi surpreendentemente franco.

"Quantos? Tantos quanto possível! Vocês viram algumas demos muito engraçadas que levaram menos de um mês a fazer", disse, cheio de alegria. "Podemos contar com, pelo menos, a mesma quantidade que tivemos no lançamento da primeira PlayStation, em 1994".

Facto nº5: A PlayStation foi lançada com oito títulos. A PlayStation 2 poderá ostentar ainda mais – isto é, se os jogos ficarem prontos a tempo.

"Se o software não estiver pronto, não haverá lançamento", continuou Tokunaka-san. "Fiquei muito impressionado com todas estas demos, mas na véspera do anúncio eu e o Ken fomos ver os preparativos e ainda havia problemas: lembro-me de que o carro de Gran Turismo não tinha pneus! 15 horas mais tarde, tinha havido uma melhoria substancial em todas as demos. Fiquei muito surpreendido".

"O objectivo da demonstração era fazer com que as pessoas compreendessem as capacidades técnicas do

Em cima, à esquerda: as formas em processo de Morphing da demo técnica da Sony; à direita: o monstro ossudo da From Software; em baixo, à esquerda: um amontoado de penas, todas mexendo-se realisticamente quando Kutaragi-san introduziu um efeito de vento.

ENTÃO, O QUE IREMOS JOGAR?

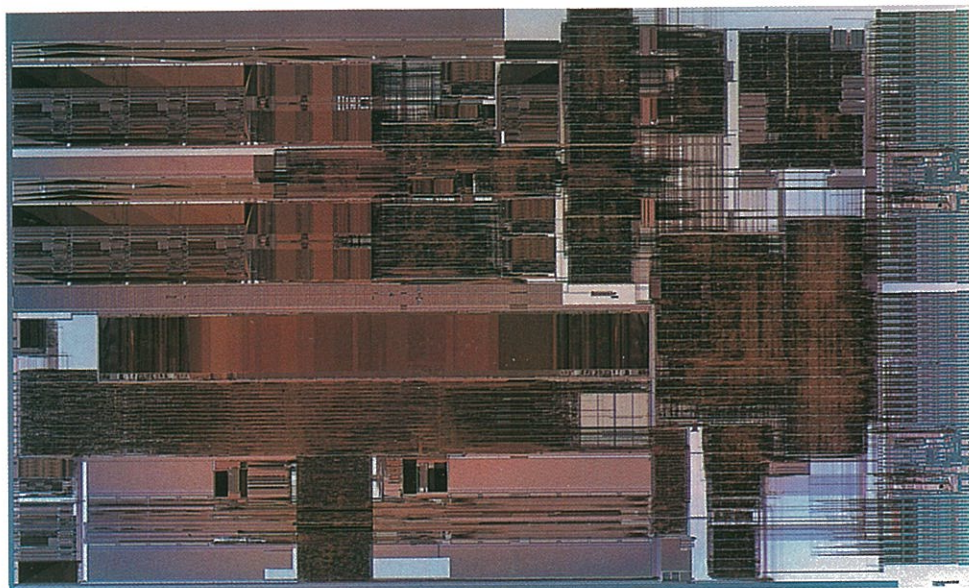
Kazunori Yamauchi, da Polyphony Digital, já afirmou que "está mortinho por se dedicar à PlayStation 2" e sorriu quando os jornalistas mencionaram Gran Turismo 3... A produtora americana Rockstar já disse que planeava, para o ano 2000, um Duke Nukem com perspectiva na terceira pessoa para uma "consola de próxima geração" ainda por identificar... Já foi anunciada uma sequela de Everybody's Golf para PlayStation 2... William Latham, o original ciber-artista, já afirmou que o seu título PC, Evolva, a ser editado pela EA, será convertido para PlayStation 2... A relação próxima entre o Presidente e Director Geral da SCEI, Teruhisa Tokunaka, e o Vice-Presidente executivo da Square, Hironobu Sakaguchi quase garante que Final Fantasy IX se irá estrear na nova super-consola da Sony... A Namco disse, numa conferência recente, que espera ter "um ou dois títulos no lançamento da PlayStation 2" e que a demo de Tekken apresentada em Tóquio "não estava relacionada com o próximo Tekken". Um próximo Tekken?... A Square também apresentou um beat 'em up para múltiplos jogadores na conferência de Tóquio. Será este o início de um novo Ehrgeiz, Tobal ou Bushido Blade?... A GTI irá trazer para a PlayStation o shoot 'em up Unreal, enquanto a Activision promete Quake II. Já alguém reparou na potencial capacidade Internet da PlayStation 2?... Jason Rubin, o criador de Crash Bandicoot, confirmou à PlayStation que a Naughty Dog está a trabalhar num "título de pesquisa" para a PlayStation 2. Bem, Crash apareceu naquelas demos de Tóquio... A Namco também confirmou a possibilidade de ressuscitar Xevious e Pacman para a consola da próxima geração... Com FIFA 2000, da EA, confirmado para PlayStation, a que preço virá FIFA 2001 para a máquina da próxima geração?... Quando questionado sobre Metal Gear Solid 2 e a PlayStation 2 pela Revista PlayStation, o guru de Metal, Hideo Kojima, disse enigmaticamente "O que é que acham que é a resposta?"... Kutaragi-san revelou que a Sony espera "lançar o maior número de títulos possível para este Inverno". Que mais queremos nós?

LINGUAGEM TÉCNICA

As demos técnicas de Tóquio demonstraram realmente o que se esconde debaixo da carapaça da PSX 2. O fogo de artifício chinês exibiu a sua capacidade de tratar de efeitos de partículas em tempo real, enquanto, em baixo, a água se movimentou realmente como água.

ANÁLISE | PLAYSTATION 2

A TECNOLOGIA DVD PODERÁ SIGNIFICAR QUE A PLAYSTATION 2 IRÁ PASSAR FILMES DVD – QUER AUTONOMAMENTE, QUER COM UMA UNIDADE ADICIONAL. O DVD É O FUTURO DOS FILMES DOMÉSTICOS. A SONY AFIRMA QUE A PLAYSTATION 2 FARÁ PARTE DELE.

formato", continuou Kutaragi-san."Não significa que os produtos sairão naquela ordem. Cada empresa tem a sua própria estratégia para o lançamento".
Facto nº6: Não esperem ver Gran Turismo 3 na capa da Revista PlayStation de Natal.
Com a conferência a chegar ao fim e as perguntas a tornarem-se menos incisivas, Tokunaka-san viu isto como um sinal para se tornar mais irreverente. Quem é, na opinião dele, o rival da PlayStation 2? "Não sei. O telemóvel?", brincou. "As pessoas dirão que é a Dreamcast, a N64 ou o computador, mas acho que a verdadeira concorrência será tudo aquilo que tome o tempo e prenda a atenção do indivíduo. Por exemplo, o meu filho é um fã da PlayStation e passa muitas horas a jogar. Há pouco tempo, porém, arranjou uma namorada muito bonita e está a despender muito mais tempo, energia e dinheiro com ela. Eu considero isto concorrência!".
Facto nº7: Tokunaka-san é um homem muito seco e esperto. Tal como o é Kutaragi-san, com o seu largar fortuito de informação – insinuando a futura utilização do comando Dual Shock quando disse que se tratava de "um candidato óbvio" e respondendo à pergunta sobre o PocketStation com um simples e malicioso "sim" (a propósito, estes são os *Factos nos. 8 e 9*). Imaginem estes dois a rir sobre tudo isto enquanto bebem uma cerveja... "Bebemos frequentemente com o Sr. Sakaguchi", revelou Tokunaka-san, respondendo a perguntas sobre a influência do Vice-Presidente da Sony no desenvolvimento da PlayStation 2. "Quando bebemos, falamos e quando ele fala, fala sobre aquilo que quer fazer".
Facto nº10: As probabilidades de a Square alguma vez levar o que quer que seja para outra consola são tão mínimas que até dói. E com isto (e com uma questão muito aborrecida sobre vírgulas flutuantes de um jornalista que obviamente não sabia o que são vírgulas flutuantes), foi encerrada a sessão de perguntas e respostas. Foram duas horas de trabalho nada más. E isso é um facto.

O Emotion Engine. Este é o "fulaninho" que faz da PSX 2 o portento que é.

O DIA D

Alguma coisa boa acabou por sair desta segunda sessão. Tanto Tokunaka como Kutaragi reforçaram a abordagem menos centrada nos jogos da Sony, o seu entusiasmo e confiança foram contagiantes, marcou-se uma altura certa para a apresentação da máquina e, o melhor de tudo, a Revista PlayStation pôde ver aquelas demos mais uma vez, especialmente a de Gran Turismo, da Polyphony. Para o que realmente é importantes, porém, temos de recuar dois dias. No dia 2 de Março, aconteceram algumas coisas.

* A linguagem: para além de todas as coisas técnicas, Kutaragi-san falou de "nuances, sentimentos e atmosfera", de "movimento sensível e delicado", de "comportamento e emoções", de "aspirações e sonhos". Tudo isto numa consola de jogos?

* Os factos: conforme revelámos na edição anterior, as especificações apresentadas superaram o entusiasmo que rodeia a Dreamcast da Sega. Os rumores pós-conferência descobriram que produtoras que estavam a planear mudar-se da PlayStation para a Dreamcast estão agora a pensar ficar onde estão. Sony 1: Sega 0.

* A tecnologia: embora ainda esteja por confirmar, a tecnologia DVD poderá significar que a PlayStation 2 irá passar filmes DVD – quer autonomamente, quer talvez com uma unidade adicional. O DVD é o futuro dos filmes domésticos. E a PlayStation fará parte dele.

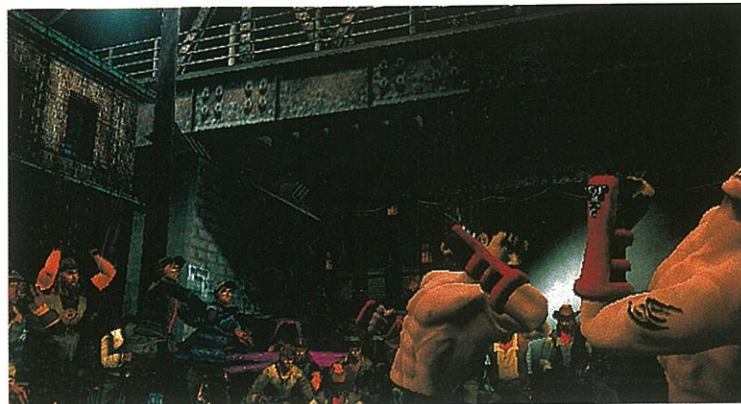
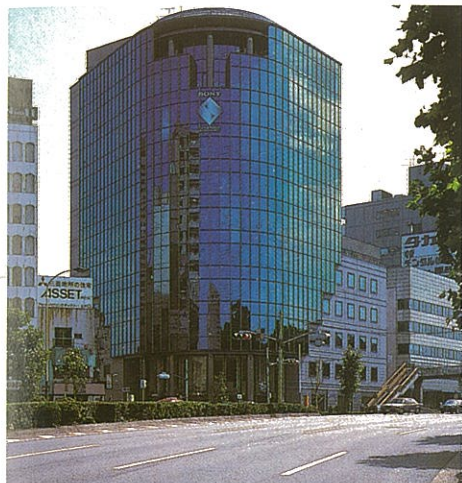
* Mais tecnologia: 60 milhões de polígonos por segundo, gráficos de tempo real com qualidade FMV... tudo muito impressionante, mas impressionante também foi o que Kutaragi-san disse sobre integração com VCRs, câmaras digitais, impressoras, teclados e um modem. PlayStation + TV + Periféricos = jogar na Internet e mapeamento de imagem digital.

* O desafio ao PC: o Sr. Nobuyuki Idei, Presidente, representante e Co-Director Geral da Sony declarou que a PlayStation 2 era, não só "um catalisador para criar novas formas de entretenimento", como também "um importante desafio" para "empresas como a Intel e a Microsoft". Facto: a PlayStation 2 é três vezes mais rápida do que o Pentium III na produção dos seus espantosos gráficos.

* Os Manda-Chuvas: em vez de se limitar a mostrar demos técnicas, a Sony fez-se acompanhar pela Square, Namco e Polyphony Digital. Cada produtora mostrou versões PlayStation 2 dos seus principais títulos: Final Fantasy VIII, Tekken e Gran Turismo, respectivamente. A que preço serão colocadas as sequelas que vão surgir para a PlayStation 2?

* Compatibilidade retroactiva: isto significa que a

NAMCO VS PSX 2

A mais impressionante das demos em tempo real apresentada em Tóquio foi a sequência de Tekken, apresentada pela Namco. Controlada pelo programador principal de Tekken, Masonori Yamada, a sequência passou a uns velozes 60 fotogramas por segundo, apesar de o tempo posto à disposição de Yamada-san e da sua equipa ser "muito limitado". Com base em Tekken 3, Jin Kazama e Paul Phoenix lutaram numa lúgubre viela, com o luar brilhando sobre eles, fumo a sair de ventiladores e uma multidão de mais de 30 espectadores a incitá-los. Parecia e, graças aos pads Dual Shock usados, jogava-se como uma bomba. "Ainda não está acabado", revelou Yamada-san, "mas a nível de roupas, cabelo e expressões faciais, tudo será possível". Acrescentando a isto uma animada exibição de polígonos e uma sequência de passerelle divina de Reiko Nagase, de Ridge 4, parece que a herança arcada da Namco irá garantir uma posição cimeira na hierarquia da próxima geração – algo reservado apenas para as melhores (e mais ricas) produtoras. Com a intenção demonstrada pela Namco de ter "um ou dois títulos no lançamento da PlayStation 2", é aqui que dizemos "Tekken 4"? É, sim senhor.

A brilhante torre da sede da Sony, em Tóquio. Foi aqui que teve lugar a segunda sessão de Perguntas e Respostas.

sua colecção de jogos não ficará obsoleta. Poderá toda a gama do catálogo PlayStation actual tornar-se uma linha Preço Baixo/Platinum para a PlayStation 2?

* Dr. Norio Ohga: o Presidente do Conselho de Administração e Director Geral da Sony Corporation também esteve presente. Há quatro anos, a Sony considerou a PlayStation como o parente pobre da sua ala multinacional. Quatro anos depois, as opiniões mudaram muito. As presenças de Ohga-san e de Idei-san confirmaram isso mesmo e virtualmente garantiram que esta "nova forma de entretenimento" acontecerá realmente.

DEPOIS DE TÓQUIO

Já se passaram algumas semanas desde o nosso olhar sobre o futuro e a poeira ainda não assentou completamente. Todas as demos já apareceram na Net, já foram feitas conjecturas sobre o preço e ainda não temos ideia sobre o aspecto nem quando o saberemos. Surgiram alguns factos.

A Namco confirmou planos para "um ou dois títulos no lançamento da PSX 2", a Square praticamente disse o mesmo e, ao discursar na Conferência de Produtoras de Jogos, em San Jose, Phil Harrison, o Vice Presidente da Sony America para relações externas e desenvolvimento, confirmou que todos os periféricos existentes funcionarão com a PSX da próxima geração. Também apareceram três novas demos na Conferência das Produtoras de Jogos – uma fonte num parque, uma Estátua da Liberdade e um grupo de futebolistas americanos. Segundo Harrison, as personagens na mais recente versão de NFL Madden '99 foram feitas com 250 polígonos. Os quatro jogadores de futebol nesta demo da próxima geração tinham 300 polígonos em cada pé...

Que mais virá por aí? Muito provavelmente mais anúncios e mais conjecturas mas, mais importante do que isso, parece que a excitação não diminuirá de intensidade. Esperamos poder colocar vídeos dessas demos PSX 2 no nosso CD. Acreditem em nós quando dizemos que não irão acreditar nos vossos olhos. Nós não acreditámos. A sério!

Vamos terminar com uma citação. Não de Nietzsche, nem de Sartre, nem mesmo de Lou Reed. Deixaremos a palavra com alguém importante – Nobuyuki Idei, Presidente e Co-Director Geral da Sony Corporation... "Surgiu no mercado algo totalmente novo. Talvez a PSX da próxima geração abra uma nova era de entretenimento informático. Posso dizer com confiança que este é um dia histórico".

SQUARE VS PSX 2

É demasiado real e demasiado estranho. Talvez devêssemos ter tido uma rapariga como modelo. **Shinichi Okamoto tinha razão. A animação em tempo real de um velho do próximo filme CGI Final Fantasy era singular, com as expressões a passar de triste e zangado para assustador, enquanto Okamoto revelava que cada cabelo grisalho era desenhado individualmente. A segunda demo da Square envolvia um beat 'em up que apresentava delícias gráficas tão espantosas como tochas tremeluzentes e quedas de água, com a fonte de luz iluminando cada um dos lutadores.**

Por fim, surgiu uma sequência em tempo real da cena de dança entre Rinoa e Squall, de FFVIII. "As emoções chegam ao auge quando um homem e uma mulher olham nos olhos um do outro", afirmava Okamoto-san e tinha razão. O movimento realista do cabelo e das roupas do par causaram espanto e muitos consideraram aquela a melhor cena FMV da PlayStation até à data. Descobrir que os programadores da Square já conseguem replicar isto com gráficos em tempo real augura bem o futuro e os tempos que virão...

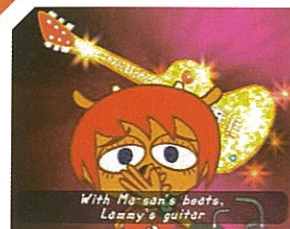
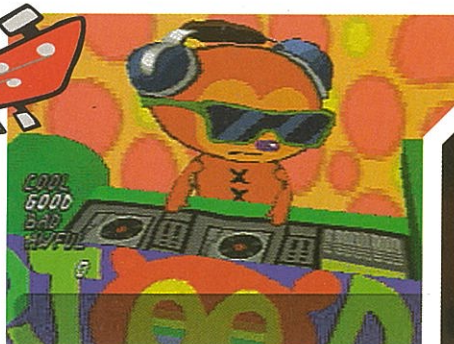
Um olhar tímido, uma mão que se prende, uma pequena dança... Rinoa acompanha os movimentos de Squall nesta tradução em tempo real da cena FMV de FF VIII. A meio da dança, substituíram Rinoa por uma nova personagem e manipularam a câmara em tempo real. Se isto é uma sequência de jogo, como será o FMV da PSX 2?

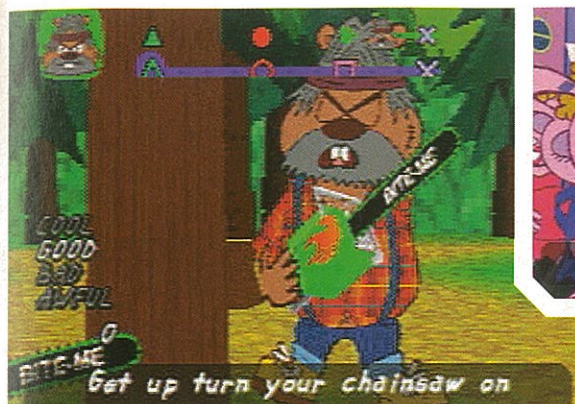
É realmente difícil explicar como a demo do beat 'em up era excelente. Oito personagens, total interactividade com o fundo, uma linda queda de água, mobília que se parte, fantásticos efeitos de iluminação e loucura para múltiplos jogadores. E fizeram isto tudo em cerca de três semanas?

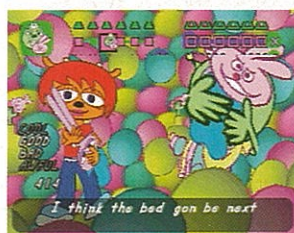
Mais estilo musical livre enquanto a Sony Japão apresenta **a nova estrela do rock em 2D...**

Esqueça os poucos segundos que consegue reduzir ao tempo recorde de Gran Turismo. A satisfação de sacar de uma guitarra complexa em frente a uma audiência ondulante, fina como o papel, é muito mais gratificante. A loucura musical simplista de "seguir o líder" que teve início em PaRappa The Rapper está de volta e, francamente, Um Jammer Lammy "rocks". Literalmente. Seguindo o precedente estabelecido por PaRappa, a guitarrista feminina Lammy destaca-se enquanto a acção se desenrola num estranho cenário que gira à volta de dúvidas, crenças espirituais e conselhos amigáveis. Lammy tem como rival Lemmy e isto abre o caminho para uma série de cenários lunáticos, onde só a recriação de melodias bem sucedidas por parte do jogador, seguindo os padrões dos botões, a colocarão em direcção ao estrelato – com classificações de Cool, Bom, Mau e Péssimo a dependerem do tempo/precisão do utilizador. Mas, aquelas melodias...

O PaRappa original era uma ideia simples, bem executada, e o produtor teve o bom senso de deixar o mecanismo base do jogo quase intacto. Enquanto as delícias gráficas de cada etapa são reveladas na parte inferior, os padrões dos ícones aparecem na parte superior do ecrã, desafiando o utilizador a seguir alguns dos mais difíceis solos de guitarra. Os coros repetitivos foram postos de lado a favor de refrões gritantes ao estilo de Jimmy Hendrix. Isto não só cria um jogo que – enquanto

Lammy (à direita) acompanhada por um bombeiro.

Sons notáveis num estilo melancólico e a sua recompensa será uma visita de PaRappa em pessoa.

■ EDITORA:	SCEE	■ ORIGEM:	Japão
■ PRODUÇÃO:	Sony Japão	■ GÉNERO:	Musical
■ DATA DE SAÍDA:	Junho	■ JOGADORES:	Um ou dois

Escolha uma árvore e esculpa uma nova guitarra.

PaRappa ostenta guitarras – é absolutamente original como exibe uma vasta gama de estilos. E é isto o que realmente eleva Um Jammer Lammy ao super-estrelato.
Em cada uma das etapas Lammy acompanha um vocalista convidado para um dueto. Enquanto PaRappa oferecia um estilo vocal diferente, a destreza de Lammy com a guitarra é testada à medida que ela tenta "arranhar" sons trash, canções de embalar melodiosas e solos gritantes. No que diz respeito à exibição dos avanços feitos desde o último jogo, a variada banda sonora de Lammy é também um marco no progresso na música da PlayStation como um todo. Era evidente que o produtor tinha de dar o seu melhor nesta pseudo-sequela, mas a variedade musical e conteúdo de Um Jammer Lammy é de cortar a respiração – com cada melodia a suceder a outra e a encaixar-se perfeitamente.
O início do jogo é simples enquanto Chop-Chop Onion, estrela do nível de iniciação de PaRappa, mantêm as coisas em movimento em frente a uma multidão invulgar com acordeões e rodas dentadas em vez de cabeças.

É verdadeiramente bizarro, mas de algum modo funcional dentro do contexto do jogo.
As personagens enormes e brilhantemente coloridas movem-se bem com as diferentes melodias. Os palcos coloridos simplesmente ofuscam enquanto Lammy e as suas estrelas dançam ao compasso da música e a multidão reage às notas erradas com zombarias e apupos.
É tudo isto que torna Um Jammer Lammy tão especial e um jogo que irá divertir os seus utilizadores. O que não quer dizer que não existam algumas falhas a apontar. As notas de sequência do jogador estão frequentemente ligadas ao final das notas que se devem seguir e, embora utilizem um sortido mais vasto, são muito semelhantes. Uma solução mais sensata seria colocá-las directamente por baixo – embora, consensualmente, algumas das melodias com um andamento mais rápido saíssem prejudicadas.
Embora seja uma sequela de PaRappa (o rapper canino faz uma aparição),e Lammy repise muita coisa antiga, foi acrescentado um enorme desafio com mais melodias e cantores do CPU com melhor qualidade. Basicamente, Lammy tem óptima apresentação e é um brilhante exemplo de um jogo original bem trabalhado.
Toca uma música funky, caixinha cinzenta...

Com as vendas do original a atingirem os 1.3 milhões, o criador de PaRappa, Masaya Matsuura, tem um árduo trabalho em mãos nesta sequela...

Quais são as principais diferenças entre PaRappa e a menina Lammy?
Normalmente ela é uma rapariga sossegada e calma que quando apanha uma guitarra, se torna agressiva e espevitada. o tema principal do jogo é "está tudo na mente". alguns utilizadores acharam que parappa ou era muito fácil ou muito difícil. agora incluímos um Easy Mode em que o jogador é ajudado pelo cpu.

Uma das primeiras personagens tem uma voz semelhante à de um certo chef...
Bem, Issac Hayes é um dos meus músicos favoritos.

Porquê a mudança do rap para a guitarra?
Já me colocaram essa questão várias vezes. Não existe realmente um motivo. É só uma coisa que eu queria fazer. São ambos um reflexo das minhas preferências musicais e das (novas) personagens. A guitarra é só um ingrediente.

Sente-se responsável pelo sucesso de Beat Mania e de outros jogos de acção ritmada?
Ouvi falar deles, mas nunca os joguei. PaRappa é diferente de qualquer outra música, de qualquer coisa! Beat Mania é sobre a actuação de DJs. Isto é para toda a gente.

Porque é que acha que pPaRappa teve tanto impacto?
Talvez todos quisessem algo diferente...

Visuais simples que, na verdade, até são refrescantes.
Os desenhos berrantes reforçam a loucura da história do jogo.

⊕ POSITIVO

- Música espantosa.
- Animações em perfeita sintonia com as canções.
- Atractivos mais duradouros.
- Surpresa agradável no final...

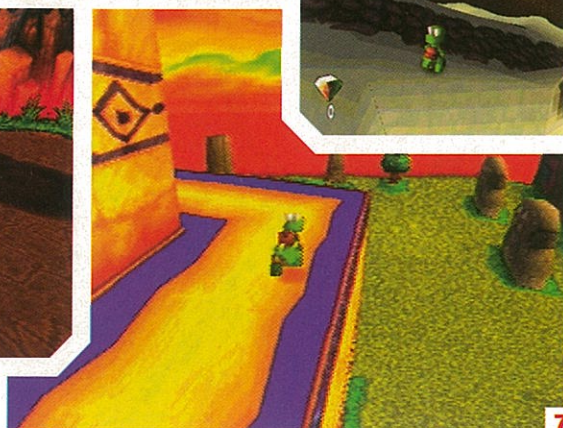
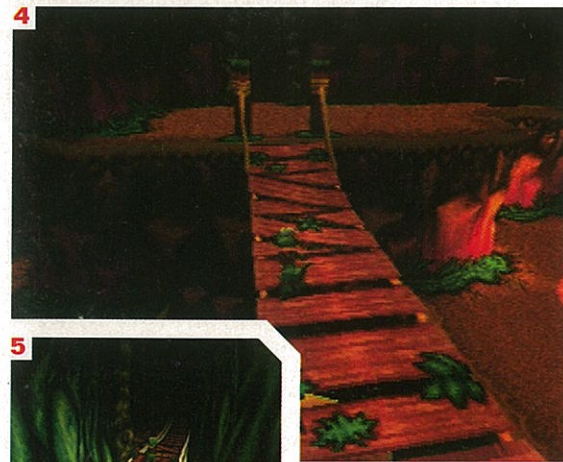
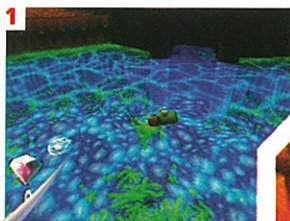
⊖ NEGATIVO

- Sequências de ícones difíceis de seguir.

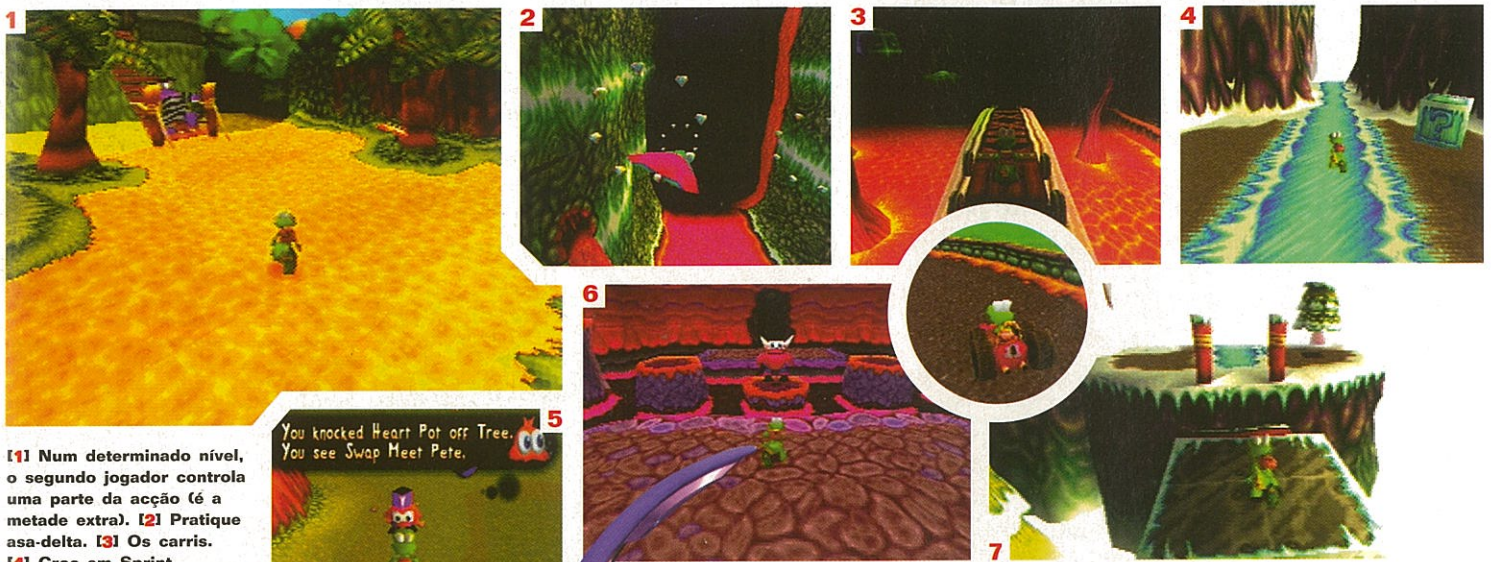
❗ A SABER

Tendo em conta que Um Jammer Lammy é ligeiramente mais recente do que PaRappa, encontra-se com um ar admiravelmente fresco. Isto pode ser atribuído ao fantástico desempenho da guitarra ao longo do jogo. Enquanto que o primeiro jogo nos conquistou com o seu alcance musical, a riqueza de estilos musicais de Lammy faz com que PaRappa pareça desactualizado e insípido.
A utilização de guitarras torna o jogo num desafio maior, com os últimos toques incrivelmente difíceis de imitar e exigindo uma destreza fantástica ao jogador.
Um Jammer Lammy merece ter sucesso.

Procura-se: pais de crocodilo. Oferece-se recompensa de um bilião de cristais a quem informe sobre o seu paradeiro. **Dirija-se aos Gobbos...**

Se procura um ternurento jogo de plataformas para crianças, então Croc 2 parece ser uma óptima aposta. Tal como o seu antecessor, trata-se de um jogo ligeiro com nada que possa surpreender, corromper ou estragar todo o conjunto. Croc salta e atinge os vilões com a cauda fazendo com que eles fujam. Aqui não há mortes nem sangue.
A principal crítica ao primeiro Croc baseou-se no facto de, quando comparado com outras aventuras 3D, a concepção dos níveis ser muito simples.
Em vez de os tornar radicalmente mais complexos, a Fox seguiu o exemplo de Crash 3, tornando os níveis maiores e injectando-lhes mais variedade. Agora, além de saltar, Croc faz asa-delta e conduz carros – não é original, mas certamente acrescenta alguma longevidade.
No entanto, há algo de Frankenstein por trás do exterior viçoso de Croc 2. Quase que se sentem os pontos e parafusos que foram usados para juntar os seus vários pedaços e isto aplica-se na condução, no pairar e nos saltos, incluindo o usual golpe

[1] Croc pode nadar como Lara. [2] Atenção à lava. [3] Pode varrer os inimigos com a cauda. [4] As pontes são fáceis de atravessar. [5-7] Utilize o botão Triângulo para olhar em volta.

EDITORA:	Fox Interactive	ORIGEM:	Reino Unido
PRODUÇÃO:	Argonaut	GÉNERO:	Aventura 3D
DATA DE SAÍDA:	Maio	JOGADORES:	Um ou um e meio

Há seis tribos de Gobbos, cada uma correspondendo a um nível temático. Desta vez elas não precisam de ser salvas. Em vez disso, ajudam Croc.

[1] Num determinado nível, o segundo jogador controla uma parte da acção (é a metade extra). [2] Pratique asa-delta. [3] Os carris. [4] Croc em Sprint. [5] Converse com os Gobbos. [6] Hugo, o boss. [7] Um nível alpino.

de cauda, andar em vagonetes de minas, esmagamento de caixotes e a descoberta de chaves que os fãs das plataformas exigem.

Tendo em mente o público alvo deste título, esta familiaridade podia até ser uma coisa boa, evitando queixumes do tipo "Não consigo passar esta parte!". Croc 2 está concebido para ser o tipo de jogo que se dá aos mais pequenos para que eles fiquem entretidos por algumas horas. Apesar da sua atitude admirável

CROC SALTA E ATINGE OS VILÕES COM A CAUDA FAZENDO COM QUE ELES FUJAM.

contra o género sexo e violência que a maioria dos jogadores mais velhos tanto gosta, existem algumas áreas preocupantes. Embora não se deva questionar o facto de se fazerem jogos para crianças, os mais velhos podem achar muito indigesta toda esta doçura de Croc 2.

Bonito não significa obrigatoriamente fácil. Todos sabemos que os miúdos são jogadores mais espertos e melhores que muitos adultos. Se os 45 níveis de Croc não conseguirem igualar o tamanho dos de Spyro ou o desafio dos de Tomb Raider, então podem deixar o jogador um pouco alheio.

PSX PRÓS E CONTRAS

POSITIVO

- Duas vezes mais rápido do que o original.
- Mais variedade com apenas 60 por cento de plataformas.
- O modo cooperativo é óptimo.

NEGATIVO

- Não agradará a adultos.
- Dificilmente se poderá chamar original.
- Os seus 45 níveis podem não ser suficientemente grandes e astutos.

A SABER

A expressão "para crianças" causa-nos um arrepio na espinha pois é frequentemente um pretexto para enredos condescendentes e jogabilidade medíocre. Croc 2 promete proporcionar muita variedade e gráficos bem trabalhados.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

Jovem e bela jogadora de ténis encontra jogo de ténis atrevido. É um Smash Court Tennis 2 em tudo menos no nome...

Gostávamos de lhe apresentar um dos segredos mais bem guardados da PlayStation, um soberbo jogo de ténis arcada da Namco, a criadora de Tekken e Ridge Racer. O Smash Court Tennis original foi apagado do catálogo da PlayStation (provavelmente por uns burocrata cinzentos), mas agora está de volta. E desta vez tem uma licença.

AK' Smash Court é muito simples, o jogador apenas tem de bater a bola para a frente e para trás controlando um insignificante boneco animado super deformado. Na prática, Smash Court é um jogo de pura maldade – de perversas tacadas cruzadas, smashes punitivos, bolas altas e golpes baixos. Há inúmeras gargalhadas, mas estas são provocadas pelo cambalear e tropeçar do adversário em busca de uma bola caprichosa ou a receber uma bola no espaço exterior, acompanhado por um efeito sonoro repugnante. Pegar em algo tão monótono quanto o ténis e torná-lo num fenómeno de jogo é um tributo à capacidade de programação da Namco – um jogo que recomendamos. A própria Anna Kournikova aparece sob a forma de boneco animado e o jogador será brindado com sequências finais de acção especial ao vivo

[1] Sabemos que parece antiquado, mas a sua jogabilidade transforma o jogador num Bjorn Borg. [2] Heitachi e Eddy vencem. Mil medalhas pela vitória. [3] No mundo real, Anna domina a partir do fundo do court.

LOUCURA NO TÉNIS!

Que tal emparelhar Eddy e Hietachi de Tekken para defrontar Pac-Man e Yoshimitsu? Parece de tolos? É, mas vença o modo Tournament de Smash Court e o seu elenco de personagens duplicará revelando todo o tipo de jogadores escondidos. Prefere ser Reiko de Ridge Racer Type 4 ou Richard de Time Crisis? Os génios da Namco não param.

[1-3] Bola Bomba: bata umas quantas vezes no objecto até que o adversário expluda.

■ EDITORA:	SCEE	■ ORIGEM:	Japão
■ PRODUÇÃO:	Namco	■ GÉNERO:	Ténis
■ DATA DE SAÍDA:	Junho	■ JOGADORES:	Um a quatro

[1] Vença o jogo no modo Tournament e aparecem 24 novos jogadores, incluindo velhos favoritos de outros títulos da Namco. [2] Escolha uma para praticar. Sugerimos Service Practice. [3] Este urso é o treinador. [4] Uma personagem secreta. [5] Os novos jogadores. [6] Onde é que quer esta bola? [7] As estatísticas nunca mentem.

se completar o torneio com a sua personagem. Além de Anna, há outros 23 jogadores como Peters, um especialista na linha de fundo que também é bom nos volleys, e Rogers, um brilhante jogador de rede.
Ao contrário do que acontecia no primeiro jogo, aqui o jogador não tem de adivinhar as forças e fraquezas de cada personagem pois existem barras coloridas que exibem os seus talentos – apesar de ainda ter de descobrir por si próprio o alcance das tacadas.
Há 14 courts a conquistar e o jogador terá de alterar o seu estilo de jogo se desejar ser igualmente bem sucedido em terra batida e na relva.
Reconhecendo que algumas pessoas acharam o original difícil, o novo Smash inclui uma característica de serviço automático e um modo de treino abrangente.
No entanto, como sempre, o verdadeiro segredo está em praticar contra adversários humanos, apreendendo a miríade de ângulos e variações de tacada permitidos pelo método de controlo de quatro botões/quatro tacadas.
Só então o jogador se encontra pronto para se bater no modo Tournament, uma competição que representa um desafio até para os mais experientes.
Ainda assim, a jóia de Smash Court é a opção de envolver quatro jogadores humanos num jogo a pares através da ligação Multi Tap. Conforme se progride em mestria, estes jogos a quatro tornam-se decididamente num xadrez enquanto os jogadores tentam compreender as tácticas uns dos outros: rivalidades e parcerias florescem.
Wimbledon, definitivamente, já não é a catedral do ténis. Essa honra transferiu-se para a sede da Namco em Tóquio.

Jovem, em forma, e uma das melhores praticantes do mundo: não é irritante? OK, talvez não.

⊕ POSITIVO

- Acção frenética de arcada.
- Personagens activas e engraçadas.
- Jogabilidade excelente.
- Efeitos e cenários cómicos.

⊖ NEGATIVO

- Não é propriamente realístico.
- Não leva a PlayStation aos limites.

A SABER

Se existem jogos que provaram que títulos que gozam de fabulosa jogabilidade podem fazer as delícias dos glutões por polígonos, então AK's Smash Court Tennis é um deles. Os gráficos e tema podem ser juvenis, a inspiração pode ser retrógrada, mas quem é que se importa com isso? Joga-se como um demónio e rouba-lhe a própria alma com a sua manha adocicada.

EDITORA:	Infogrames	ORIGEM:	Alemanha
PRODUÇÃO:	Sunsoft	GÉNERO:	Simulador de futebol
DATA DE SAÍDA:	Maio	JOGADORES:	Um a oito

É altura de **um desafio de futebol de quatro.** Puma faz-se às ruas e recreios **para dar uns toques na bola...**

Bem, já jogámos títulos licenciados pela FIFA, UEFA e por Michael Owen, as forças supostamente mais poderosas do futebol de hoje. Como tal, há um distinto odor a refugo em torno deste jogo da Infogrames, Street Soccer.

Street Soccer é um torneio de futebol de quatro jogado numa área vedada com paredes.

É essencialmente uma extensão de uma futebolada de recreio, com três jogadores em correria enquanto o guarda-redes protege uma rede em miniatura. À excepção do fora de jogo, aplicam-se todas as regras vulgares, mas a parede envolvente pode ser usada para tabelar passes para os companheiros de equipa.

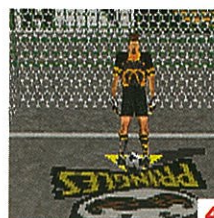
A ideia foi criar um jogo mais técnico e acelerado – não que Puma Street Soccer o reflicta. Embora a série completa de volleys, passes e truques tenha sido afinada, a versão actual do jogo carece de qualquer ritmo ou precisão. Condensando o desporto-rei numa arena mais compacta, Street Soccer torna-se uma frenética futebolada, exigindo reflexos relâmpago e incrível habilidade. Tácticas complexas de passe e remate desempenham um papel de relevo no jogo, mas Puma Street Soccer debate-se por manter o ritmo. Os botões do joypad são usados para produzir os movimentos típicos e manter as coisas a um nível simples, mas tanto o passe como a placagem são rígidos e lentos, resultando num começo nada impressionante.

Se a Sunsoft conseguir rectificar as fraquezas dos controlos, este jogo pode ser uma variação interessante. Mostra certamente imaginação na escolha dos locais – o anúncio da Nike com a selecção do Brasil inspirou um campo na pista de um aeroporto – mas, no momento actual, não são mais do que tapetes a esconder as fendas.

Também de nada vale recordar que a série FIFA já usou o futebol de salão como sub-jogo de um conjunto completo.

Exceptuando a novidade, duvidamos de que o jogo tenha pernas para alcançar outros jogos de futebol bem sucedidos na PSX. Afinal, também há jogadores que são novidade para rapidamente as pessoas se esquecerem deles...

[1] Os jogadores são de ferro?! [2] Um pouco emproados estes rapazes Puma... [3] Se esticar a perna fará estragos... [4] Na verdade, ele não tinha hipóteses de marcar. [5] Conseguirá marcar?

PRÓS E CONTRAS

POSITIVO

- Potencial para um jogo com bom ritmo.
- Localizações imaginativas dos campos.
- O jogadores escondidos incluem Deschamps e Asprilla.

NEGATIVO

- Falta-lhe ritmo e precisão.
- Jogadores atabalhoadamente animados.
- Limitado no seu apelo a longo prazo.

A SABER

Puma Street Soccer é uma agradável variação dos vulgares títulos de futebol de onze, mas actualmente cai na primeira barreira. Para um jogo de quatro funciona, a velocidade e controlos intuitivos são essenciais. Infelizmente, este título da Sunsoft joga-se a um ritmo sedentário, com pouca exigência ou destreza. Tem certamente potencial para o equivalente em futebol da rápida e furiosa série NBA Jam, mas actualmente PSS terá tanto sucesso como o torneio em que se baseia.

EDITORA:	JVC	ORIGEM:	Puzzle/Plataforma
PRODUÇÃO:	Japão	GÉNERO:	Maio
DATA DE SAÍDA:	Irem	JOGADORES:	Um ou dois

É louco, mas realmente bom **e sem um único pedaço de cordel à vista.**

Enredados nos nossos pequenos mundos poligonais, é fácil esquecermos como um jogo simples pode ser divertido. Yo Yo's Puzzle Park é um híbrido de plataformas e elementos de resolução de puzzles. Jogado em ecrãs únicos, a ideia é limpar cada área de coisas desagradáveis activando bombas. Se tiver um amigo desembaraçado, podem juntar esforços.

Cada etapa introduz um novo conjunto de assaltantes que estão mesmo a pedir uma lição. Para os derrotar, Yo Yo-san deverá atordoá-los pressionando Quadrado e depois saltar carregando em Triângulo.

Ele pode também colocar os vilões e as bombas em posição utilizando o botão Quadrado e o pad direccional. Por fim, activando bombas Yo Yo pode destruir os habitantes de um nível. Depois de activar a bomba esta explodirá num raio definido pelo seu tamanho. A explosão resultante é tão nefasta para o jovem Yo Yo como para os vilões, por isso afaste-se. Também é boa ideia verificar o raio da bomba. Existirão por ali outros explosivos? Se assim for, é aconselhável ter prudência. Uma reacção em cadeia tem a particularidade irritante de encurtar a existência do jovem Yo Yo.

Cada etapa disponibiliza um novo conjunto de malvados. Todos manifestam ter características próprias e é importante estar a par de todas elas. Alguns, por exemplo, saltarão para o jovem Yo Yo. Outros poderão passear em áreas específicas do ecrã, sendo necessário o transporte arriscado de bombas até aos seus esconderijos. Há um assaltante particularmente traiçoeiro que corre como um louco quando apanhado numa explosão, antes de rebentar pela segunda vez. Adorável.

O próprio Puzzle Park está separado em áreas temáticas, cada uma oferecendo uma ligeira variação do objectivo geral de Yo Yo. Uma etapa em particular, por exemplo, retrata um nível de água que se ergue e se deixa cair ao acaso, tornando a plataforma não só complicada, como suicida.

É difícil apontar defeitos ao desafio que Puzzle Park oferece. Existem 128 níveis no total e um modo Vs secreto para descobrir. Yo Yo Puzzle Park é Bubble Bobble, Bomberman e Rainbow Islands todos reunidos num único e simpático joguinho.

Este jogo é a personificação da loucura mas parece destinado a permanecer adormecido. É tempo de procurar bem no fundo dos bolsos e impedir que tal crime aconteça...

[1] Um cenário rotativo! [2] Foge Yo Yo!

[1] Este conjunto de níveis contém um tema específico – o fundo rochoso. [2] No canto superior esquerdo do ecrã encontra-se um power-up. Útil!

PRÓS E CONTRAS

POSITIVO

- Simples e, no entanto, desafiante e complexo.
- Tão louco como um texugo.
- O modo para dois jogadores é fantástico.

NEGATIVO

- Poderá ser um pouco simples demais para alguns.

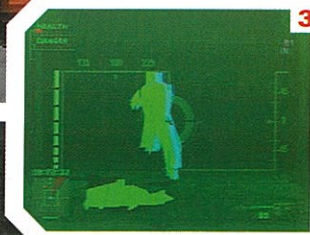
A SABER

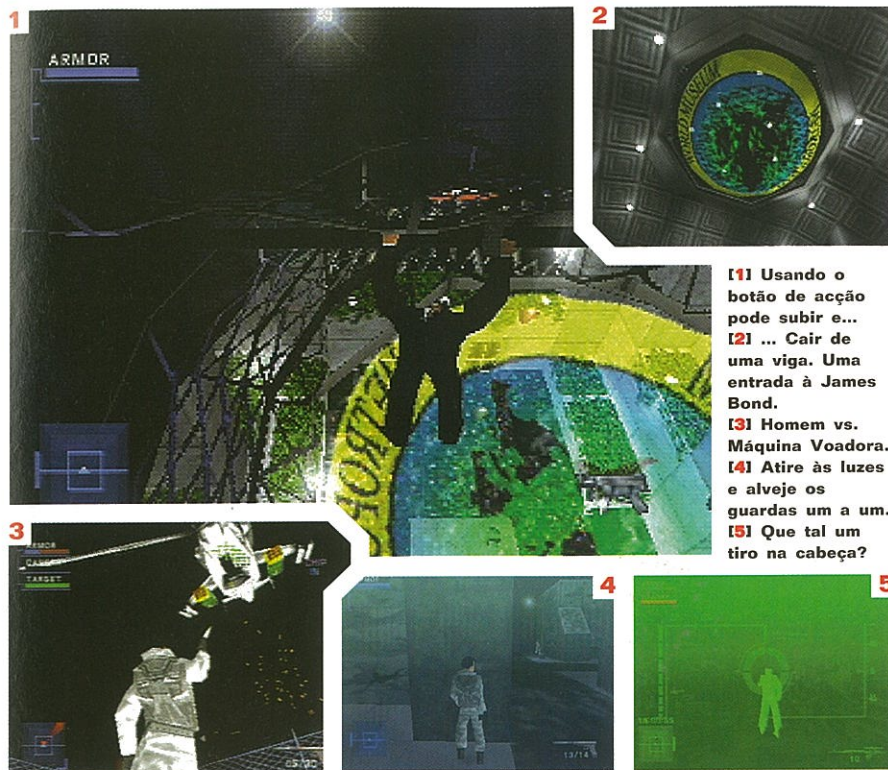
Não é um jogo que transforme a sua vida, mas vai com certeza tomar-lhe uma parte considerável do seu tempo. Yo Yo's Puzzle Park é tão simples que quase parece um clássico do início dos anos 80. E não há mal nenhum nisso.

Já terminou Metal Gear? Então talvez queira experimentar outro jogo furtivo de espionagem táctica...

Não, também não sabemos por que lhe deram este nome. Pondo de parte o título idiota, Syphon Filter está a tomar a forma de um misto de Metal Gear Solid e Die Hard Trilogy.

O jogador é um agente especial que tem como missão localizar um perigoso grupo terrorista na posse de um vírus mortífero. Apesar da furtividade ser ainda a palavra de ordem, há um maior ênfase em alvejar com precisão os inimigos enquanto protege os inocentes e completa tarefas simples.

As missões iniciais são incrivelmente confusas pois os objectivos sucedem-se uns após outros e torna-se frequentemente impossível saber para onde se deve ir a seguir. Apesar dos briefings se encontrarem actualmente confusos, a acção de corrida e disparos é bem divertida. A combinação do modo Sniper (fazer zoom para um tiro na cabeça de um inimigo que está no telhado) com os tiros instintivos de Resident Evil é excelente. A simples visão de um homem em chamas a gritar e a correr na nossa direcção faz-nos

[1] Active o alarme e aparecerão muitos guardas. [2] Um boss liga o aquecimento. [3] Com a espingarda de visão nocturna, a escuridão é sua amiga. [4] Um combate de rua. [5] Um boss flamejante. [6] Mais combate de rua.

■ EDITORA:	**SCEE**	■ ORIGEM:	**EUA**
■ PRODUÇÃO:	**989 Studios**	■ GÉNERO:	**Sneak 'em up**
■ DATA DE SAÍDA:	**Agosto**	■ JOGADORES:	**Um**

[1] Usando o botão de acção pode subir e... [2] ... Cair de uma viga. Uma entrada à James Bond. [3] Homem vs. Máquina Voadora. [4] Atire às luzes e alveje os guardas um a um. [5] Que tal um tiro na cabeça?

desejar ter a caçadeira nas mãos (uma sábia precaução, pois se ele nos alcança também nos tornamos uma tocha humana). Nesta fase inicial Syphon ainda parece estar longe do refinamento de Metal Gear e é prejudicado tanto pelos gráficos grosseiros como pelos controlos que dão a sensação de que a personagem principal corre com galochas de chumbo. Contudo, uma vez ultrapassada esta impressão inicial, colocar detectores de bombas, abater bombardeiros e perseguir senhoras malvadas por túneis do metro torna-se bastante envolvente. Mais tarde, o jogador tem de se esgueirar por um museu apinhado de guardas, proteger os sujeitos do esquadrão anti-bomba no parque e entrar sem ser detectado na base do vilão Rhoemer.

Os níveis são difíceis desde o início do jogo, mas o jogador pode contar com óptimos brinquedos como o Taser, a espingarda de visão nocturna e o lança-granadas M-79, além da possibilidade de alvejar holofotes, saltar através de cúpulas de vidro e comportar-se como o Pierce Brosnan no papel de James Bond – não se pode queixar.

ARMA TASER

Apesar de todos adorarmos a espingarda de visão nocturna e o lança-granadas, a estrela indiscutível do arsenal de Syphon é o Taser. Empale um guarda com o arame, ligue a corrente e veja-o fritar!

As luzes podem ver-se à distância, mas o guarda está a tostar brandamente.

Pelo que já vimos, o jogo pode tornar-se maior e mais difícil do que Metal Gear (falamos de 46 missões) mesmo que lhe falte a classe deste. Alguns níveis são diabólicos pois o jogador tem de andar pé-ante-pé a eliminar guardas, enquanto outros são orgias de balas e o jogador vê-se forçado a responder ao fogo em todas as direcções. Virá a ser um sucesso ou um jogo esquecido? Teste: eminente.

⊕ POSITIVO

- Modo Sniper excelente.
- Vilões inteligentes e viciosos.
- Armamento fresco.
- Combinação de furtividade com tiros.

⊖ NEGATIVO

- Intriga e briefings confusos.
- O movimento é empastelado.
- Aspecto grosseiro.

A SABER

É normal não ficar impressionado com o primeiro par de níveis, mas se for persistente verá que Syphon Filter fica cada vez melhor. Apesar do que alguns podem sugerir, não vai bater Metal Gear Solid, mas parece ser um jogo bem feito e divertido por valor próprio. É uma pena que não lhe tenham dado um nome menos ridículo.

[1] Uma sequência de vídeo. [2] Alveje este boss nas costas. [3] Use a espingarda para fazer zoom sobre a sua presa.

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE™

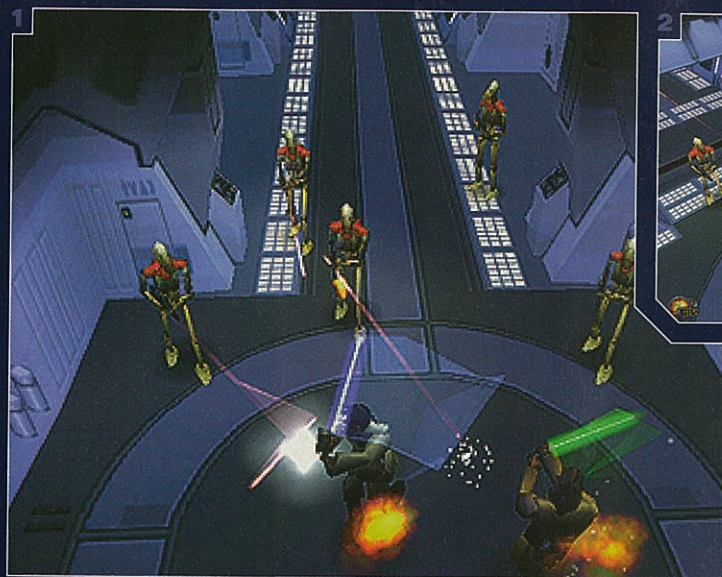
Todas as gerações têm uma lenda. Todas as viagens têm um primeiro passo. E o filme mais esperado de todos os tempos tem de ter um jogo PlayStation. A Revista PlayStation usou o truque mental Jedi para lhe trazer pormenores exclusivos do jogo mais secreto da galáxia.

Voe para São Francisco e atravesse a ponte Golden Gate para San Rafael. Vire à esquerda para a estrada do vale Lucas e suba as colinas. Em breve, as casas começam a escassear, a estrada começa a serpentear e, sem aviso prévio, está no meio do nada. De súbito, um caminho de aspecto inofensivo surge à sua esquerda. E, tal como o demais tráfego do vale, continua em frente. Estupidamente.

Para lá daquele portão encontra-se Skywalker Ranch, a casa/escritório ultra-secreto de George Lucas e o verdadeiro núcleo do universo de Star Wars. É possível contar pelos dedos das mãos e dos pés o número de meros mortais (ou seja, não funcionários de Lucas) que foram autorizados a penetrar os portões blindados, mas a Revista PlayStation encontra-se efectivamente entre os poucos eleitos. Estivemos lá. Visitámos a casa de banho de George Lucas. Maravilhámo-nos com o sabre de luz de Skywalker e com o ídolo de Os Salteadores da Arca Perdida. Vimos a acção de Episode 1. Vimos o jogo do filme. Um jogo que, graças a seguir o enredo do filme nos mínimos detalhes, tem sido um dos maiores segredos à face da Terra. Até agora...

Star Wars (TM):The Pantom Menace (TM)

Star Wars (TM):The Pantom Menace (TM)

[1] Qui-Gon Jinn e Obi-Wan Kenobi enfrentam Battledroids na nave da Trade Federation. [2] É possível devolver disparos de laser para aqueles que os lançaram. [3] Qui-Gon fica desconfiado. [4] Obi-Wan abre caminho à força.

"GEORGE PERGUNTOU 'QUE JOGOS SÃO POPULARES?' E EU DISSE-LHE. ENTÃO ELE DISSE: 'ISSO É ÓPTIMO PORQUE SE ENQUADRA COM ESTA IDEIA QUE EU TIVE PARA UM FILME..."

Primeiro, expliquemos como tudo começou. A Activision, editora do jogo, abordou a Revista PlayStation há cerca de dois meses e deu a notícia: Episode 1 – aqui está um jogo PlayStation. Há dois anos que andavam a trabalhar nele. Será lançado mundialmente a 21 de Maio de 1999. Ninguém, à excepção da equipa, o viu. Parece ser uma espécie de jogo de aventura e acção. Perguntaram-nos se gostaríamos de lhe dar uma olhadela. Duas semanas depois estávamos no seio do mundo de George Lucas, a sermos conduzidos para uma sala de reuniões e sentados diante de um enorme ecrã de televisão e de um poster com a frase Star Wars – Episode 1: The Phantom Menace, com Liam Neeson e Ewan McGregor de costas voltadas, empunhando sabres de luz. Impressionante!

Depois, com o mesmo à vontade de Darth Vader a entrar na nave de Leia, Jack Sorenson, Director Geral da LucasArts, chegou à sala. "Tudo teve início há cerca de dois anos. Almocei com George (Lucas) e falámos dos novos filmes", começou ele. "George perguntou-me: 'que tipo de jogos são populares?' e eu disse-lhe. Então ele disse: 'Isso é óptimo porque se enquadra com esta ideia que eu tive para um filme' ", explicou Sorenson. E George alterou o enredo do filme para se adequar ao jogo? "Não, George nunca faria isso".

A Sorenson juntaram-se então Dean Sharpe e Mike Ebert, respectivamente programador principal e produtor de Star Wars – Episode 1: The Phantom Menace. Grande título, este.

"O jogo segue exactamente a história do filme", começou Sharpe. "Todo o filme está ali, basicamente. O jogador manipula quatro personagens ao longo do jogo: Qui-Gon Jinn e Obi-Wan Kenobi (os dois Jedi), Queen Amidala of Naboo e Captain Panaka, chefe da guarda da rainha. A personagem que o jogador controla modifica-se ao longo dos 12 níveis, consoante o ponto em que este se encontra no enredo. A maior parte do tempo, o jogador está com Qui-Gon e Obi-Wan, mas também há níveis com a Rainha e com Captain Panaka".

O enorme monitor acendeu-se e o jogo começou com uma introdução renderizada, naturalmente. Mas tratava-se de uma introdução renderizada como nenhuma outra. A fim de partilhar uma estreita afinidade com o filme, apresenta os primeiros dois minutos desse filme

O CRAWL

Episode 1: The Phantom Menace começa com outro Crawl (o texto que vai subindo pelo ecrã e que constitui a introdução de todos os filmes Star Wars). Aqui está o novo Crawl:

Há muito tempo, numa galáxia muito, muito distante...

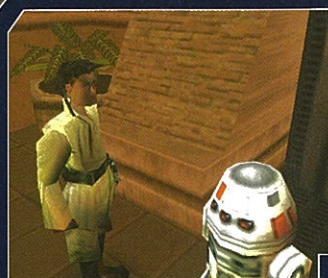
STAR WARS
Episode 1
The Phantom Menace

Graves perturbações dominam toda a República Galáctica. As rotas comerciais para sistemas estrelares distantes são alvo de disputa. A Trade Federation, em tempos instituída pela República, tornou-se uma forte potência financeira e militar.

O pacífico planeta de Naboo recusa-se a aderir à Federation. Em virtude disso, o planeta é isolado por um bloqueio de naves de combate letais. A pedido do Congresso da República, o Supremo Chanceler envia dois Cavaleiros Jedi para Naboo, numa tentativa de resolver o conflito.

em forma renderizada, o que faz dela a introdução mais ansiosamente esperada de todos os tempos. "Nós temos boas relações com os sujeitos da ILM (Industrial Light and Magic, os magos dos efeitos especiais responsáveis por 99 por cento do filme), por isso tivemos acesso ao filme e recriámos cenas como renders", explicou Ebert.
O Crawl inicial de Episode 1 subiu pelo ecrã e revelou uma perspectiva familiar de um cosmos cheio de estrelas; depois a câmara virou-se ligeiramente para baixo, como no Star Wars original. De seguida, quando já imaginávamos que uma enorme nave ia passar, rugindo, por cima de nós, uma nave vermelha, longa e estreita, surgiu da escuridão, dirigindo-se "para" a câmara, passando depois para fora do ângulo de visão.
A câmara voltou-se para seguir este monstro e revelou uma estação-espacial ENORME! A nave aproximou-se, atracou e os seus ocupantes, Qui-Gon e Obi-Wan, desembarcaram.
Esta é a nave da Trade Federation e, além de ser o início do filme, também é o início do jogo.
As duas personagens falam por uns momentos, depois o ecrã estreita-se para mostrar que o comando do jogador foi retirado, antes de voltar a abrir e colocar Obi-Wan Kenobi à disposição do utilizador.
Mexê-lo fez deslocar o ambiente envolvente com suavidade, mas a porta da sala permaneceu fechada. O jogo usa uma perspectiva algo curiosa, uma combinação de Tomb Raider e Metal Gear Solid, com partes de Broken Sword à mistura.
Tal como em Tomb Raider, a personagem que o jogador controla está na parte inferior central do ecrã, mas, como em Metal Gear, a perspectiva é muito mais acutilante, olhando para baixo mais do que olha para a frente. Episode 1 também combina esta acção interactiva, totalmente de terceira pessoa, com diálogo de jogos de aventura entre personagens. Neste caso a câmara desce para uma perspectiva lateral, em Close-up, de forma a representar melhor a conversa em curso.
Aproximando-nos de Qui-Gon Jinn, pudemos continuar o diálogo, com uma escolha de perguntas e respostas.
De seguida, fizemos um interrogatório a TC-14 Protocol Droid e descobrimos imediatamente que tínhamos sido atraídos para uma armadilha terrível.
Os dois heróis saem da sala e começam a explorar a nave inimiga, perseguidos pelos equivalentes, em Episode 1, aos Stormtroopers, as figuras de pescoço esguio e estranhamente parecidas com egípcios, os Battledroids. É durante estas rápidas cenas de luta que a invulgar perspectiva faz mais sentido, permitindo ao utilizador ver suficientemente para a frente para fugir aos inimigos, ao mesmo tempo que facilita uma maior precisão dos golpes de sabre de luz – a principal forma de combate no jogo.

[1] Infelizmente (embora sejam excelentes) são utilizados sósias vocais para os diálogos de Neeson, McGregor e Portman. [2] Cenas pré renderizadas baseadas no filme mantêm o enredo a fluir. [3] Captain Panaka interroga um dignitário. [4] Qui-Gon procura ajuda em Mos Espa. [5] Obi-Wan e a sua unidade R2.

Star Wars (TM):The Pantom Menace (TM)

EPISODE 1 COMBINA ACÇÃO TOTALMENTE DE TERCEIRA PESSOA COM DIÁLOGO DE JOGOS DE AVENTURA ENTRE AS PERSONAGENS.

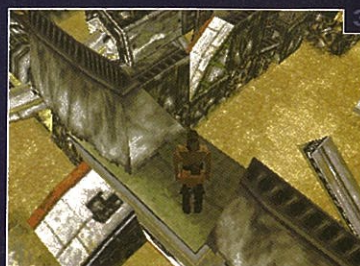
"Existe um único botão de ataque, mas toques repetidos farão a personagem realizar uma combinação de ataques", explicou Sharpe. "O sabre de luz também pode deflectir tiros de laser, de forma que, se atacar com a sua espada, isso dar-lhe-á algum meio de defesa, ao mesmo tempo que permite fugir". Não é muito realista, então. "Não, apenas achámos que seria interessante", confessou ele. Nos corredores da Starcruiser, a batalha continuava. Interrogar outro droide apenas produziu a resposta "Só aceito ordens de Mute Gunray", despertando as atenções de mais um bando de Battledroids. Pressionar o botão de ataque faz com que Obi-Wan se atire a eles, esquartejando-os em bocados de maquinaria e abrindo caminho a golpes de sabre de luz. Apesar de controlar apenas uma personagem, Qui-Gon Jinn lutou convincentemente ao nosso lado antes de se envolver em mais diálogo e nos dirigir para outros locais. Embora o jogador tenha bastante liberdade para se deslocar pelo espaço envolvente, é óbvio que as personagens interactivas (ao contrário das que são fornecidas como carne para combate) o dirigem pelo nível fora até ao próximo segmento da história.

DE QUE SE TRATA, AFINAL?

Embora não queiramos revelar demasiado do enredo de Episode 1, a posse de alguma informação sobre a história é essencial para dar sentido às palavras que aqui estão.
Episode 1 passa-se uma geração antes do filme Guerra das Estrelas original (Episode VI: A New Hope). Numa época anterior ao Império, o universo está em paz, o Senado Galáctico do planeta Coruscant governa, enquanto o místico e poderoso Conselho dos Jedi mantém a paz.
No entanto, nem tudo está bem no planeta Naboo. A maléfica Trade Federation, sedenta de maior poder, cerca o pacífico planeta.

A sua rainha, Queen Amidala (Natalie Portman), pede ajuda ao Conselho dos Jedi que envia dois dos seus pares, Qui-Gon Jinn (Liam Neeson) e o seu aprendiz, o jovem Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor), para negociar uma trégua.
Entretanto, a corrupção abunda no Senado, o que significa mais problemas para Naboo.
Enquanto isso, em Tatooine, um rapaz, Anokin Skywalker (Jake Lloyd) detém a chave da resolução deste conflito em desenvolvimento. A Força é de facto forte neste jovem e Qui-Gon e Obi-Wan têm de conseguir o seu auxílio para salvar a Rainha, Naboo e toda a galáxia!

ANÁLISE | STAR WARS EPISODE 1

[1] Qui-Gon explora a cidade de Mos Espa enquanto procura Watto, o técnico de reparações de hyperdrive. [2] A cidade de Theed (capital de Queen Amidala) contém uma série de jardins e ruas. [3] As duas personagens Jedi apenas usam os sabres de luz em combate. [4] Captain Panaka e a Rainha, por sua vez, preferem blasters, o que proporciona uma acção agradavelmente variada por todo o jogo.

Finalmente, Obi-Wan é separado de Qui-Gon por um enorme droide negro (equipado com um campo de forças) e o par assiste à destruição da sua nave. E agora? Qui-Gon grita que temos de nos separar e tentar fugir numa nave comercial para o planeta Naboo. E foi exactamente isso que fizemos.

O próximo nível que jogámos foi apresentado por mais uma sequência de vídeo que mostra Obi-Wan escondido num pântano, vendo a nave em que fugiu descarregar inúmeros Battledroids e veículos para uma floresta próxima. Depois, manobrámos Obi-Wan através de um sistema quase labiríntico de caminhos cheios de arbustos, envolvendo-se num ou noutro puzzle de deslocação de pedras para facilitar a transposição de ravinas que não podem ser ultrapassadas com um salto. Foi aí que conhecemos Jar Jar Binks, a personagem do filme inteiramente criada em CGI (com as orelhas de abano) que, depois de uma breve troca de palavras, nos levou a Boss Nass, na cidade subaquática dos Gungans. Os Gungans são preguiças enormes, habitantes dos pântanos, mas constituem uma força considerável em Naboo e Obi-Wan e Qui-Gon (o par foi misteriosamente reunido) pedem ajuda a Boss Nass. Surgem mais uma vez os elementos de jogos de aventura, envolvendo uma sub-demanda na cidade para levar Jar Jar a Boss Nass. Entra em cena muita exploração. Depois da Cidade dos Gungans, surgiu o Palácio de Queen Amidala na cidade de Theed, onde tivemos de escoltar a Rainha, que fugia da horda de Battledroids que se aproximava. Theed é um complexo sistema de passagens e pátios, e descobrir o caminho até à nave da Rainha requer astuta negociação. Felizmente, esta conduz o grupo ocasionalmente ou apresenta ao jogador uma escolha de rotas a tomar. Escolha sabiamente, pois, ao virar da esquina, podem estar Battledroids à sua espera, o que dará lugar a combates ferozes, com o jogador a tentar proteger a rainha. Um aspecto positivo: é possível entrar em edifícios, quer para se esconder, quer para apanhar úteis power-ups de saúde que tornam o telhado transparente e revelam a acção que se passa no interior. Talvez o nível mais interessante tenha sido o que coloca Padme, a aia da Rainha, Qui-Gon e Jar Jar a explorar a cidade de Mos Espa em Tatooine. Estes têm de encontrar Watto, um génio técnico alienígena, para reparar o hyperdrive da nave. Como é que este se danificou, continua a ser um mistério...

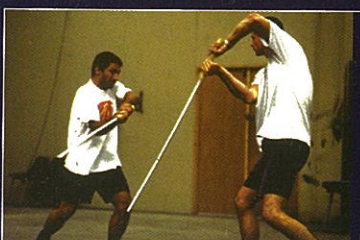
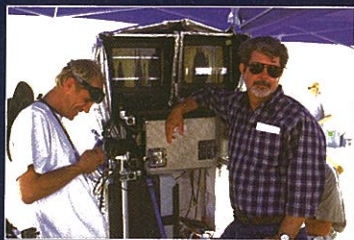
Este nível envolve muitos elementos dos jogos de aventura tradicionais. Proprietários de lojas exigem a realização de pequenas tarefas antes de abrir portas ou dar indicações a Watto. Há centenas de indivíduos a fazer compras que também pode questionar e, se explorar com o seu sabre de luz desembainhado, é muito provável que provoque algumas perturbações desnecessárias. Depois da acção do último nível, a exploração estilo jogo de aventura, cheio de puzzles, deste nível tem o ritmo perfeito.

A seguir, estávamos em Coruscant, manobrando o Captain Panaka, o chefe dos guardas da Rainha, até este chegar à Câmara do Senado para encontrar o Vice-Rei da Trade Federation – mais uma experiência ferozmente recheada de acção. E, depois deste nível, o jogo terá de continuar a ser um mistério até ao próximo mês, altura em que lhe daremos a primeira análise exclusiva e uma enorme sequência do filme Episode 1: The Phantom Menace. "Não queremos revelar muitos segredos por enquanto!" brincaram Ebert e Sharpe. E com isto se foram...

MAIS JOGOS EPISODE 1?

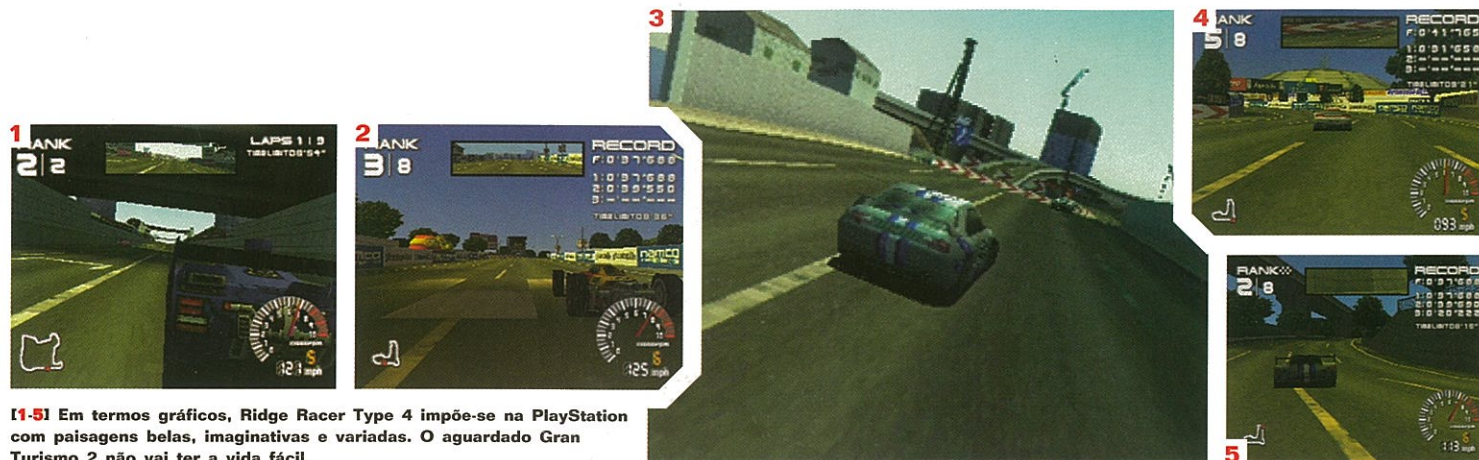
Enquanto a maior parte dos jogos baseados em filmes são uma consequência, relegados para o fim do plano de marketing do filme, a LucasArts está a criar o pacote de jogo e filme mais integrado de sempre. Actualmente existem dois jogos que foram desenvolvidos em paralelo com o filme. E pode ainda haver mais dois!

Para além do jogo Episode 1 – The Phantom Menace apresentado nestas páginas, também há Episode 1 – Racer, um jogo de corridas baseado na sequência de corridas de Podraces do filme. Podraces são enormes veículos tipo quadriga que consistem em dois enormes motores mantidos à distância por um Magbeam™ enquanto levam a reboque uma cabina semelhante a uma banheira lá muito atrás. Toda a estrutura é mantida em suspenso por meio do famoso Repulsor-lift™ (elevador-repulsor) Star Wars, a mesma tecnologia que mantinha o veículo de Skywalker a pairar. Já vimos o jogo em acção e podemos testemunhar que retrata com precisão o Podrace do filme (a pista de Tatooine é exactamente a mesma do filme), o qual é visível no primeiro Trailer de Episode 1.

Graças ao design invulgar dos Podracers, a sensação do veículo é muito invulgar e exige algum esforço de adaptação. Teremos mais informação sobre este "Star Wars/Wipeout" em devido tempo, uma vez que o lançamento do jogo na PlayStation está programado para o próximo mês de Setembro. E isto não é tudo. Jack Sorenson deixou escapar que iriam revelar mais alguns jogos Episode 1 na E3 que decorrerá este mês em Los Angeles. Apostamos em Episode 1 – The Duel, um jogo de luta ao estilo de Teräs Käsi, cujo nome vislumbrámos durante a nossa visita. Faz sentido, dada a quantidade de duelos entre Jedis no filme. Também inadvertidamente apercebemo-nos do nome Sim Wars. Um jogo de estratégia? Talvez. Tudo será revelado em breve.

[1] O Sr. Star Wars em pessoa, George Lucas. [2] Duplos praticam os duelos.

ESCALA	
10	A Revista PlayStation dá esta nota a jogos perfeitos.
9	Um jogo esplêndido – recomendado sem hesitações.
8	Muito, muito bom. Junte-o à sua colecção, de preferência o mais cedo possível.
7	Um grande título com defeitos menores, mas sempre uma boa compra.
6	Um caso para perguntar: "porque é que fizeram isto?". Jogável mas com alguns defeitos.
5	Médio. Sem originalidade ou copiado, mas vale a pena comprar.
4	Inferior à média. Provavelmente tem sérios problemas de jogabilidade.
3	Aparentemente bastante mau. Talvez valha a pena pedi-lo emprestado por uns dias.
2	Quase uma autêntica nulidade. Tecnicamente inapto, pobremente estruturado e com uma vida curta.
1	Um produto sem mérito algum. Sem capacidade para captar a atenção do jogador.

Testes

ANALISADOS

[1-5] Em termos gráficos, Ridge Racer Type 4 impõe-se na PlayStation com paisagens belas, imaginativas e variadas. O aguardado Gran Turismo 2 não vai ter a vida fácil.

Ridge Racer Type 4

Trouxe-nos raiva. Trouxe-nos revolução. Ridge Racer está de volta com mais velocidade, mais circuitos e mais nervosismo.

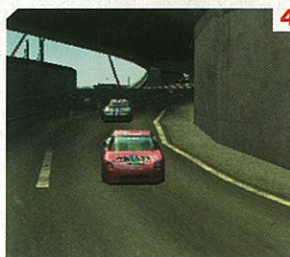
Gran Turismo transformou as expectativas dos jogadores relativamente aos jogos de corridas. Com centenas de automóveis, imensos circuitos e visuais lindos, levou muitos a pensar que, se por acaso este fosse o último jogo de corridas a ser lançado para PlayStation, não se importariam. O Nirvana tinha sido alcançado.

No entanto, há sempre lugar para mais um. Especialmente, se for igualmente bom. Como era de prever, os designers de Ridge Racer triunfaram. Em vez de se deitarem à sombra dos louros e ignorarem tudo o que estava a acontecer ao género de corridas desde Ridge Racer, absorveram totalmente os desenvolvimento actuais e reconheceram as mudanças introduzidas por TOCA, GT e Colin McRae. Mais importante ainda, fizeram-no sem comprometer aquilo de que mais gostamos na série Ridge Racer: o seu imediatismo arcada.

Type 4 contém quatro modos de jogo: Grand Prix (que apresenta o fantástico Real Racing Roots '99), Time Trial, Vs Mode e Extra Trial. Como é habitual, Grand Prix constitui a maior parte do jogo de utilizador individual e, ao contrário do modo principal em Rage Racer (onde era necessário ganhar dinheiro para adquirir novos carros), trata-se de um tipo linear de campeonato, precisamente como os recentes simuladores de desporto automóvel a que nos habituámos. O jogador limita-se a escolher uma equipa de um grupo de quatro – R.C. Micro Mouse Mappy (fácil), Pac Racing Club (médio), Racing Team Solvalou (difícil) e Dig Racing Team (profissional) – e depois escolhe um fabricante de carros, mais uma vez a partir de um conjunto de quatro opções: Assoluto, Lizard, Terrazi e Age Solo.

As duas primeiras empresas, sem dúvida conhecidas dos veteranos de Rage Racer, produzem carros clássicos Drift. Se forem manipulados com razoável perícia, estes motores nervosos conseguem fazer curvas com

■ EDITORA:	SCEE	■ PRODUÇÃO:	Namco
■ DATA DE SAÍDA:	Abril	■ GÉNERO:	Corridas arcada

[1-6] Não é só a velocidade do jogo que é impressionante (especialmente a dos veículos posteriores), o mesmo acontece com os elementos da paisagem ainda que os visuais se alonguem até à distante linha do horizonte. O CPU da PlayStation está com certeza a ser testado até aos seus limites.

uma fluidez incrível. Se tirar o dedo do acelerador quando se aproxima de uma curva e depois lhe der gás novamente, a traseira roda, empurrando o carro numa derrapagem deslizante. Mas se isto for mal feito, o automóvel rodopia como um skater embriagado. Por seu lado, Terrazi e Age Solo fazem carros Grip que são muito mais fáceis de manipular, mas não tão divertidos.

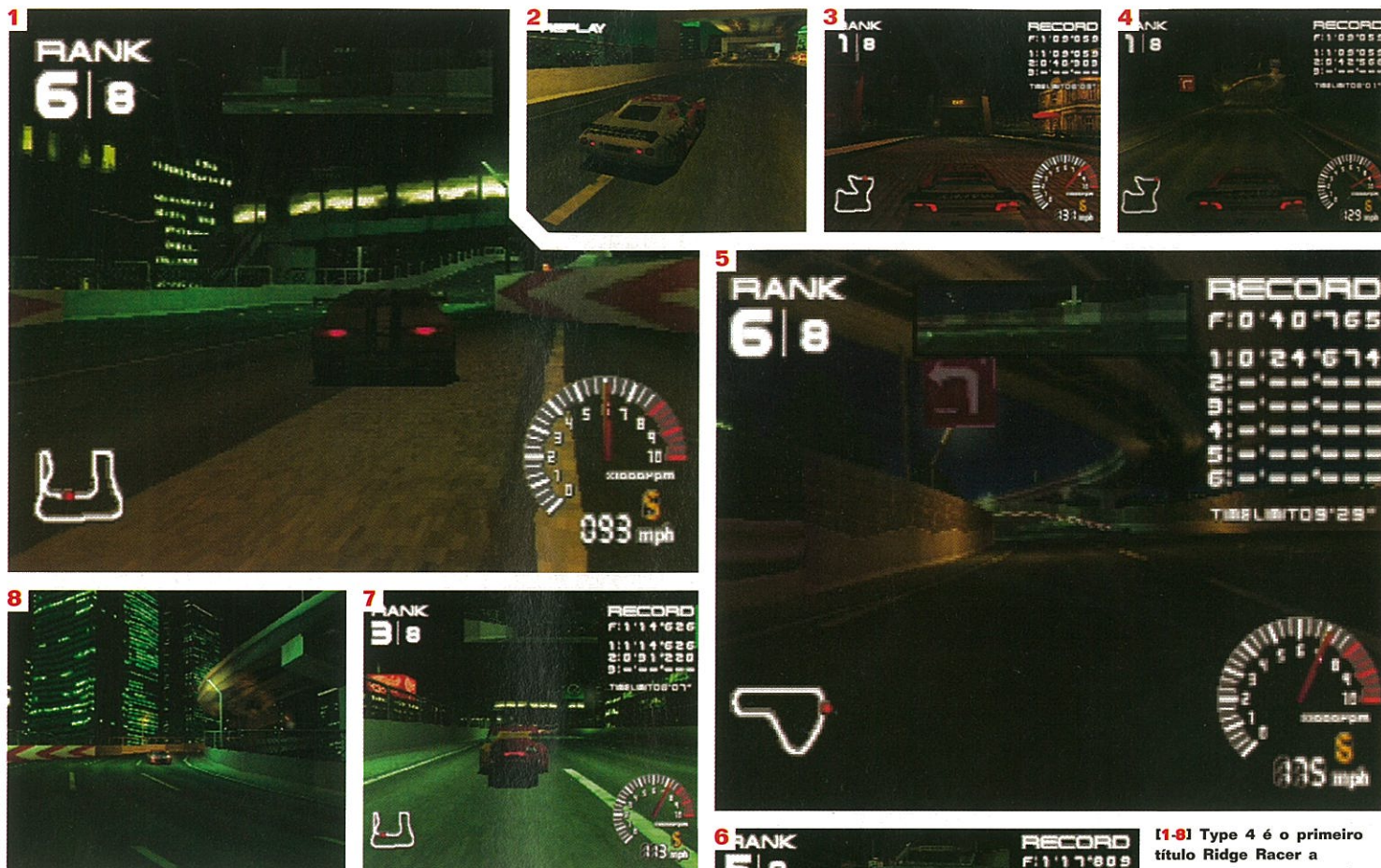
Quando tiver passado por tudo isto, é hora de competir. Real Roots apresenta oito circuitos divididos em três rounds. Nas duas primeiras corridas, o jogador apenas tem de chegar em terceiro lugar – uma introdução suave à acção. Enquanto Helter Skelter é uma volta confortável, se bem que rápida, à cidade, Wonderhill introduz subitamente algumas curvas diabolicamente apertadas enquanto o jogador se lança nas montanhas de Fukuoka.

É nesta fase inicial que o jogador se apercebe de uma coisa importante. Todos aqueles desmancha-prazeres que sugerem que Ridge Racer é muitas vezes mais fácil do que Gran Turismo porque não aspira a realismo, estão muito enganados. É certo que a manipulação e a diversidade não estão ao nível de GT, mas pura e simplesmente não é possível fazer nenhum circuito sem levantar o pé do acelerador. Na verdade, o importante em Ridge Racer Type 4 é fazer as curvas com perícia, isto é, com sentido de oportunidade, precisão e controlo. Tem de se saber

UMA BREVE HISTÓRIA DE RIDGES

Como é óbvio, existem três títulos anteriores na série Ridge Racer. O original foi lançado juntamente com a PlayStation e, devido aos seus visuais de qualidade arcada, contribuiu para garantir o êxito da consola da Sony. Ridge Racer Revolution, lançado um ano mais tarde, incluiu visuais mais elegantes e uma opção para ligação multi-comandos, enquanto Rage Racer tinha um aspecto realmente atmosférico. Sem dúvida, uma linhagem muito saudável.

SE FOREM BEM MANIPULADOS, ESTES MOTORES NERVOSOS CONSEGUEM FAZER CURVAS COM UMA FLUIDEZ INCRÍVEL.

[1-8] Type 4 é o primeiro título Ridge Racer a apresentar uma opção de ecrã dividido. Esta característica acrescentará meses à duração da jogabilidade. A versão PAL suporta mesmo corridas a quatro, através de ligação para multi-comandos.

SIMPLESMENTE NÃO É POSSÍVEL FAZER NENHUM CIRCUITO SEM LEVANTAR O PÉ DO ACELERADOR.

o ângulo exacto a que se deve começar a fazer uma curva, o momento em que se deve tirar o pé do acelerador (ou pôr o pé no travão), e o momento exacto em que se deve pressionar o botão e voar para fora da curva. Em resumo, é preciso ter muita perícia.

Ao mesmo tempo, no entanto, o jogo é mais do que aprender as regras. À medida que ganha experiência, o jogador descobre que R4 não é tão implacável como Rage – parece não haver apenas uma forma pré-definida de fazer cada curva. Há um percurso óptimo, é claro, mas se começar uma curva no ângulo incorrecto ou à velocidade errada, o utilizador não será automaticamente penalizado – em regra, é possível fazer a curva sem colidir com as barreiras ou perder vários segundos na manobra. É necessário tempo – bastante tempo – para dominar cada circuito, aprender as suas subtilezas e entender a forma como os carros se comportam neste estranho mundo arcada. Mas, quando isto acontece, a condução torna-se instintiva e dá lugar à improvisação. A jogabilidade é realmente divertida e compensadora.

Os circuitos posteriores baseiam-se nas sólidas fundações do primeiro round. Edge of the Earth é uma corrida urbana enérgica e nervosa com várias curvas apertadas. Out of the Blue estende-se em curvas e contra-curvas, seguindo uma paisagem costeira, e Brightest Nite é uma perseguição automóvel hilariante por ruas de paralelepípedos, túneis estreitos e uma descida de fazer revirar o estômago. Porém, os dois circuitos rurais, Wonderhill e Heaven and Hell (que, numa jogada característica da Namco, partilham elementos semelhantes) são os mais duros. Com curvas fechadas implacáveis e outras sem visibilidade, cada um tem os seus momentos de fazer parar o coração. Não só os circuitos são bem concebidos, como

RIDGE RACER TYPE 4

[1] Curvas apertadas proporcionam um maior desafio, especialmente com um adversário tão perto. [2] A avançada Inteligência Artificial significa que os outros carros esforçar-se-ão por se manter à frente do jogador. [3] Túneis com entradas estreitas podem levar a conflitos. [4-5] Força! Prego a fundo! [6] Não há tempo para admirar o colorido pôr-do-sol.

CADA FOTOGRAMA DE RIDGE RACER TYPE 4 PODIA SER IMPRESSO E EMOLDURADO PARA FIGURAR NUMA EXPOSIÇÃO ELEGANTE.

a paisagem que os acompanha também é de cortar a respiração. Arranha-céus realisticamente diversificados (perfeitos no pormenor das luzes das janelas) ladeiam o percurso de Edge of the Earth, aviões jumbo alinham-se nas pistas do aeroporto no início de Brightest Nite e Out of the Blue está rodeado de actividade portuária. Por todo o lado encontramos um nível de pormenor claro e sem falhas. O mais impressionante, porém, é o cuidado com que foi feita a composição. Em regra, quando se pede aos artistas que criem uma cidade, tem-se a sensação de que eles apenas desenham uns objectos com a forma de prédios e espalham-nos pela paisagem, introduzindo umas fontes de luz aqui e ali. No entanto, em R4 há um sentido real de equilíbrio, sentimento e atmosfera. As cidades são constituídas por camadas, desde passagens subterrâneas e auto-estradas até arranha-céus e bairros. Ao memo tempo, a paisagem rural de Wonderhill dilui-se maravilhosamente com os fundos bitmap à distância. Não é mera coincidência o facto do director artístico deste projecto ser um apaixonado por fotografia: cada fotograma de Ridge Racer Type 4 poderia ser impresso e emoldurado para figurar numa exposição.

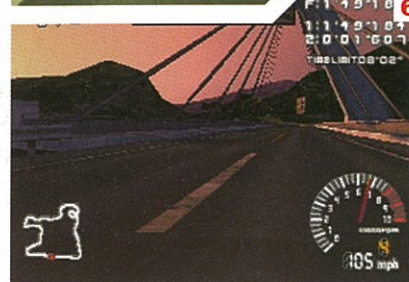
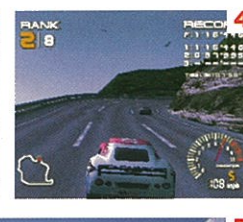
A abordagem artística caracteriza todo o jogo. O sistema de menu tem um aspecto moderno, sofisticado, os automóveis são elegantes e diversificados (e vão desde veículos bizarros até carros de sonho como o Lamborghini), e a opção Grand Prix tem um enredo bem apresentado e interessante. Quando o jogador inicia o jogo e assina contrato com uma das quatro equipas, é-lhe atribuído uma espécie de manager que o apresenta aos eventos, comenta o seu desempenho e conversa, em geral, sobre tópicos dos bastidores. Isto acrescenta um sabor a RPG ao desenrolar da acção e proporciona aquele pequeno estímulo extra necessário para ganhar corridas.

Um estímulo mais importante, porém, é a oportunidade de aceder a carros extra. Sempre que o jogador ganha um round, a sua equipa dá-lhe um novo veículo, mas a qualidade deste dependerá do desempenho do jogador. Se ficar mal classificado, obterá uma versão renovada da sua velha máquina, mas se chegar em primeiro lugar, receberá o melhor modelo do mercado. Há bastante variedade de carros para escolher, o que, sem dúvida, lembra GT. A diferença é que aqui não é possível modificar ou afinar os carros – embora isso pudesse ser feito em Rage Racer. Não percebemos

ESTE CARRO É SEU?

Sempre que completa o Grand Prix utilizando um automóvel de um fabricante diferente, o jogador tem a possibilidade de aceder a Extra Trial – uma corrida contra um de quatro estranhos veículos. Se ganhar a corrida, o carro vai para a sua garagem e pode conduzi-lo nos modos Time Trial e Two-Player. Embora o Utopia seja o mais elegante, Ecureuil talvez seja o mais difícil de derrotar.

RIDGE RACER TYPE 4

[1] Curvas apertadas proporcionam um maior desafio, especialmente com um adversário tão perto. [2] A avançada Inteligência Artificial significa que os outros carros esforçar-se-ão por se manter à frente do jogador. [3] Túneis com entradas estreitas podem levar a conflitos. [4-5] Força! Prego a fundo! [6] Não há tempo para admirar o colorido pôr-do-sol.

por que razão a Namco deu este passo atrás, já que esta vertente daria uma profundidade maior ao jogo de utilizador individual. Talvez a Namco tenha ficado sem espaço no disco...

Para o jogador solitário, esta caça aos automóveis extra constitui a maior parte da experiência de R4. Assim que o jogador recebe um novo carro, este é colocado na sua Garagem (acessível a partir do menu inicial) e pode depois ser usado nos modos Time Attack, Two-Player e Extra Trial, o que acrescenta mais diversidade à acção. Se não lhe agrada voltar atrás e jogar Grand Prix uma e outra vez para obter novos carros, então o modo Two-Player, novinho em folha, talvez seja mais ao seu gosto. Há muito que esperávamos que a Namco o colocasse na série Ridge e, felizmente, fizeram um bom trabalho. É rápido, é competitivo e vai ser o responsável por egos feridos e amizades desfeitas.

Ridge Racer Type 4 é o melhor que se pode ter no que toca a jogos de corridas arcada. Embora a jogabilidade não tenha a profundidade de Gran Turismo (nem na riqueza de opções de corrida, nem na variedade e manipulação de veículos) efectivamente proporciona emoções fortes. Temos apenas algumas queixas: os circuitos, embora maravilhosamente concebidos, acabam por percorrer os mesmos territórios padrão da série Ridge, ou seja, cidades movimentadas e estradas costeiras. Teria sido agradável ver alguns locais novos. E a vista externa do carro é mais uma vez pobre mas, de qualquer forma, o jogador nem sequer a deve utilizar. Por outro lado, para aqueles que conduzem com imaginação e sem um grande amor ao realismo, Ridge Racer Type 4 é tão bom que até dói.

A ARTE DA ILUMINAÇÃO

Uma iluminação inteligente é o truque visual do futuro – será este o elemento que diferenciará os melhores jogos, à medida que os gráficos da PlayStation se tornarem mais avançados. R4 joga com holofotes, sinais de néon, candeeiros da rua, sombras e reflexos para criar um mundo vibrante e verosímil. Realmente impressionante é o grau de diversidade, pois cada circuito tem uma cor de céu diferente!

Alternativas...

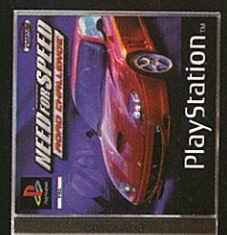
Gran Turismo	10/10
Colin McRae Rally	9/10
TOCA 2	9/10
Rage Racer	9/10
Ridge Racer	9/10
Ridge Racer Revolution	8/10

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Desafiam os próprios limites da PlayStation	10
JOGABILIDADE:	Toda a emoção das corridas arcada	9
DURAÇÃO:	Longa, graças aos 300 carros e modo para dois jogadores	9

Não será tão maduro e diversificado como Gran Turismo, mas aqueles que não gostam de afinar motores saciarão a sua necessidade de velocidade.

CAVALHEIROS, ESCOLHAM A VOSSA MÁQUINA.

NÃO BUZINE NO TRÂNSITO. CONDUZA COM LIBERDADE TOTAL

Civilization II

Se fosse um filme, Civilization II envolveria uma corrida de quadrigas. Em vez disso, é uma saga épica de progresso cultural...

PlayStation Portuguesa RECOMENDADO

A maior parte dos chamados jogos de estratégia têm muito pouco a ver com estratégia, concentrando-se, em vez disso, em tácticas: envolver as forças do jogador e escolher o local certo para travar a batalha. Civilization II é diferente. Embora envolva algumas movimentações básicas de tropas, preocupa-se com o quadro mais amplo: como apoiar as unidades, como inventar novas unidades e que tipo de cultura as produz. Para ter sucesso em Civilization II não basta ser um grande General, é preciso ser também um grande economista, diplomata e líder.

É certo que alguns jogadores (aqueles que deixam as plantas secar e os bichinhos morrer à fome) poderão hesitar perante a perspectiva de conduzir toda uma cultura desde a Idade da Pedra até à Era Espacial. Felizmente, as coisas começam de forma bastante simples, com um colono solitário numa imensidão de terra deserta. A tarefa do jogador consiste em deambular pelo território até que a mensagem "Este seria um bom local para construir uma nova cidade" surja no ecrã. Nessa altura, deverá pressionar Quadrado, escolher Build New City no menu e assim terá início a construção do seu império. A princípio, não acontece grande coisa. O jogador escolhe algo para construir na cidade (regra geral um quartel ou alguns guerreiros) e o menu efectua um ciclo até que o objecto tenha sido construído. O jogador também tem a possibilidade de escolher o objectivo científico para o qual deseja que a sua civilização se encaminhe (a alfabetização vale sempre a pena). O tempo passa, as coisas são construídas e novos avanços são lentamente descobertos. Se isto não parece particularmente excitante é porque nesta fase inicial não é, de facto, excitante. Mas espere um pouco. Nós culpamos os Zulus. Mal assinámos um cessar-fogo com eles, atacaram traiçoeiramente os nossos estaleiros navais. Mas nós também não confiávamos neles, e é por isso que acabámos por lançar um enorme vaso de guerra... A transição entre bater uma pedra na outra para produzir fogo

[1] Se não conseguir manter o seu povo feliz, este vai revoltar-se. [2] Usar colonos e engenheiros para desenvolver a terra à volta da sua cidade é crucial para ter êxito em Civilization II. [3] É possível ver cada cidade. [4] A fome pode atacar a qualquer momento, por isso é importante manter-se atento a este ecrã.

PARA TER SUCESSO EM CIV II NÃO BASTA SER UM GRANDE GENERAL, É PRECISO SER TAMBÉM BOM ECONOMISTA, DIPLOMATA E LÍDER.

O ELEMENTO NAVAL

Se começar um jogo instalando-se numa ilha ou num pequeno continente, o mais provável é querer pesquisar unidades anfíbias. Passado algum tempo, poderá lançar cruzadores, navios de guerra e submarinos para acabar com aquelas terríveis forças invasoras inimigas. É altura de soltar aquele risinho maquiavélico...

ATÉ 1 JOGADOR | MEMORY CARD COMPATÍVEL

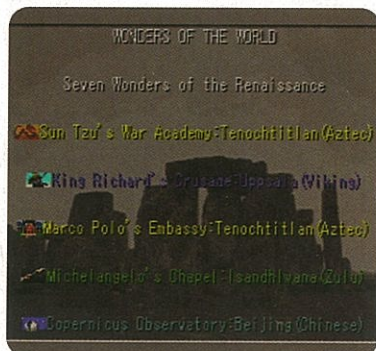
■ EDITORA:	**Activision**	■ PRODUÇÃO:	**Microprose**
■ DATA DE SAÍDA:	**Abril**	■ GÉNERO:	**Estratégia**

A TRANSIÇÃO ENTRE BATER UMA PEDRA NA OUTRA PARA CONSEGUIR FOGO E ATIRAR BOMBAS É LONGA E DIFÍCIL, MAS ABSORVENTE.

e atirar grandes bombas sobre os muros do porto foi longa mas extremamente absorvente. Civilization começa lentamente, pois qualquer tentativa de se equiparar à acção em tempo real de títulos como Command & Conquer ou Warzone 2100 faria o jogador enlouquecer. Entre construir maravilhas, travar batalhas, produzir unidades, pesquisar novas tecnologias e fazer a contabilidade de tudo isto, a mente do utilizador (se não mesmo o dedo que acciona os botões) começa a entrar em rodopio. Não interessa que a aparência de Civ II tenha toda a classe e o estilo de um concurso televisivo, é a marcha lenta do progresso que manterá o jogador viciado. Se jogar mais uma hora, os seus mosqueteiros podem transformar-se em atiradores, os seus elefantes poderão ser substituídos por tanques, as fragatas acabarão cheias de teias de aranha quando descobrir o segredo do fabrico do aço e os estaleiros começarem a produzir navios. Apesar de possuir uma profundidade quase ilimitada, há áreas em que Civ II vacila. Se escolher um mapa de grandes dimensões, um nível de dificuldade elevado e muitas outras civilizações, o jogador estará a condenar-se a entediantes esperas no jogo enquanto enormes esquadras e exércitos se entendem uns com os outros. Descobrir e seleccionar unidades também pode tornar-se um fardo quando há demasiadas espalhadas pelo globo. Em última análise, porém, será pouco provável que qualquer pessoa suficientemente interessada para avançar umas horas pelo jogo se sinta desencorajada do objectivo de domínio do mundo por estas inconveniências. Absorvente, abrangente – embora, por vezes, inflexível – Civ II é simplesmente o jogo mais engenhoso de sempre.

[1-2] A diplomacia é uma parte importante do jogo. Não pode estar em guerra com todos, mas escolha os seus aliados cuidadosamente. [3] Pode usar espiões e diplomatas para roubar tecnologia aos rivais. [4] O Conselho Superior (High Council) dar-lhe-á o velho conselho.

QUE MARAVILHAS NOS ESPERAM?

Nem tudo é guerra e conquista: para fazer crescer a sua civilização terá de se envolver em grandes projectos culturais (como as Pirâmides). Se concluir a referida maravilha, o seu povo será enriquecido, quer seja em termos de bem-estar, produtividade, conhecimento, quer em prestígio global. Se construir o edifício das Nações Unidas, terá a possibilidade de fazer um acordo de paz com os seus inimigos a qualquer momento, mesmo depois de os ter traiçoeiramente apunhalado pelas costas! Leonardo's Workshop é um dos objectivos quando a sua civilização ainda se encontra no Renascimento.

Alternativas...

Command & Conquer	9/10
Warcraft 2	9/10
Populous	8/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Grosseiros, mas recheados de informação	6
■ JOGABILIDADE:	Há material suficiente para nos empanturrarmos.	9
■ DURAÇÃO:	Passam-se milénios. O sono é apenas uma recordação...	10

Um jogo que durará, não semanas, nem meses, mas anos. É incrivelmente viciante, envolvente e maravilhosamente estruturado.

EM 10

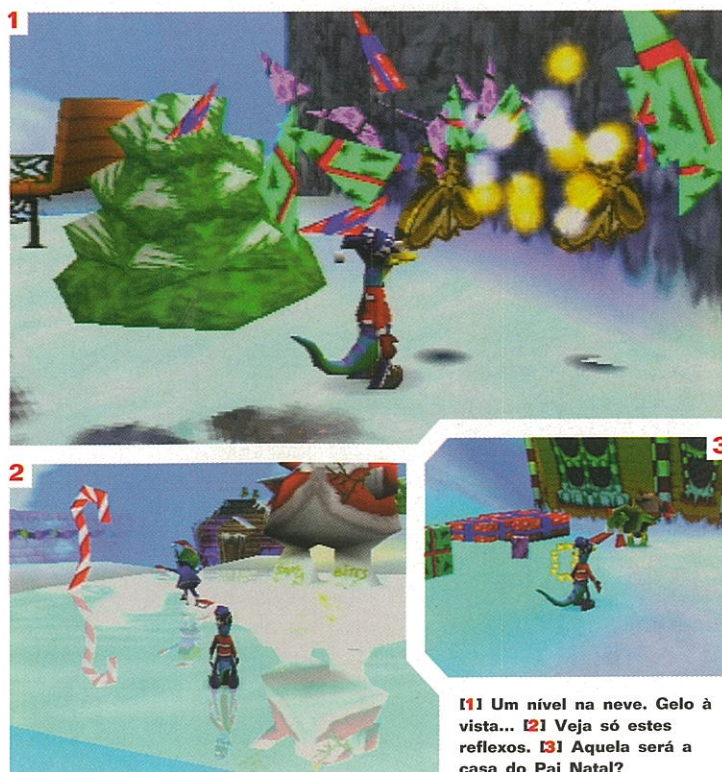
[1] Os níveis do Egipto são uma trapaça. [2] Aqui há um puzzle. Patas à obra? [3] A TV mata a estrela do videojogo. [4] Uma visita ao sarcófago. [5] Múmia!

Gex: Deep Cover Gecko

A terceira aparição de Gex na PlayStation não é uma experiência de género definido... Mas será isso necessariamente mau?

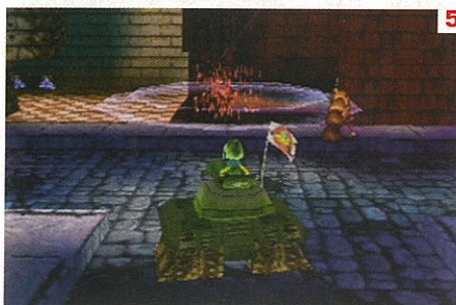
Dizem que a familiaridade provoca desprezo. Para Gex: Deep Cover Gecko essa frase é desapropriada. Trata-se na verdade de um rearranjo do seu antecessor (Gex 3D: Enter The Gecko classificado com 8/10 na edição 32), mas Deep Cover Gecko permanece polido, considerada a renovação de uma breve concepção familiar. Em resumo, a canção pode ser a mesma, mas a melodia ainda é apelativa. Para aqueles que não estão familiarizados com a história, aqui está uma breve recapitulação. Na verdadeira tradição do desenho animado, Gex é um lagarto que foge das actividades normais da sua espécie, em abono de uma exploração do género super-herói. Em Enter The Gecko, a sua tarefa era explorar vários níveis temáticos de televisão, de modo a localizar os aparelhos de controlo remoto. Cada etapa continha referências a filmes ou à cultura popular em geral. Ele podia saltar, esmagar assaltantes com a sua cauda e até permanecer parado em algumas superfícies verticais. Não era particularmente divertido, mas pelo menos era apelativo.

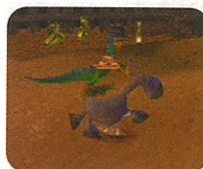
A Crystal Dynamics simplesmente refinou e actualizou a dita premissa simples. Os melhoramentos mais notórios são inteiramente estéticos – os locais que Gex visita ostentam um nível mais elevado de detalhe. Igualmente, a área central pela qual Gex viaja para chegar a cada nível foi expandida, dando a Deep Cover Gecko uma maior sensação de escala.

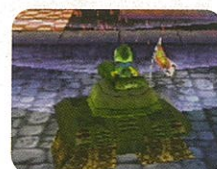
Como muitos rearranjos, Deep Cover Gecko tenta afirmar a sua individualidade, de várias maneiras – tal como as novas personagens mecânicas. Agora Gex pode andar numa prancha de neve, pilotar animais e utilizar uma bola de fogo - um novo power-up -, entre outras actividades. Ele também tem dois novos companheiros

[1] Um nível na neve. Gelo à vista... [2] Veja só estes reflexos. [3] Aquela será a casa do Pai Natal?

ATÉ 1 JOGADOR	MEMORY CARD COMPATÍVEL	DUAL SHOCK/ANALOGE COMPATÍVEL

EDITORA:	Eidos	PRODUÇÃO:	Crystal Dynamics
DATA DE SAÍDA:	Já disponível	GÉNERO:	Plataformas

[1] Este é o nível Saving Private Gex. Qualquer semelhança com o filme O Resgate do Soldado Ryan será mera coincidência... [2] Evite a luz dos holofotes. [3] Nada como uma pequena vingança com a arma mais próxima... [4] Ainda mais vingança. [5] Gex avança para a frente de guerra num tanque.

VAMOS PASSEAR

Gex pode passear de várias maneiras especiais. Estas foram encontradas em determinadas partes dos níveis principais, mas também são usadas nas etapas de bónus. Como estas...

É um burro. Divertidamente, Gex guia-o, segurando-se apenas com as mãos/patas/garras.

Talvez seja óbvio que a prancha de neve figure nas etapas de gelo. Também não se conduz mal.

O tanque é o máximo. Não é apenas um meio de cobertura do pequeno Gex, como também tem uma torre.

secretos, que têm as suas próprias habilidades especiais. Deep Cover Gecko tem tantas semelhanças com Enter The Gecko que a Eidos sente a necessidade de assegurar que nenhum dos gráficos foi reutilizado. Agora Gex tem 25 disfarces novos (que variam do Long John Gex ao Sherlock Gex) e claro que os 12 níveis principais são igualmente novos. A etapa Saving Private Gex tem um tema militar, enquanto Clueless depara com Gex explorando o cenário de um homicídio, ornamentado pela elegância de Sherlock Holmes.

É um facto tristemente irrefutável que os videojogos raramente são cómicos. Gex: Deep Cover Gecko é um jogo que lida com o equívoco de que é consistentemente cómico. O humor é subjectivo, mas a voz de Gex não é algo que a Revista PlayStation tenha grande entusiasmo em ouvir nos tempos mais próximos.

Em cada 20 segundos, Gex emite um dito espirituoso de alguma espécie. Estes variam do relevante (um trocadilho sobre o tema do nível em curso) ao oco (referências indistintas ao próprio Gex), e depressa se tornam repetitivos. É uma pena, porque as melhores piadas que aparecem ocasionalmente ficam totalmente sem efeito. A etapa do Pólo Norte, por exemplo, tem a assinatura do Pai Natal escrita na neve num flagrante tom amarelo. Os graffiti locais informam-no devidamente de que Rudolf é de facto uma rena de nariz castanho. Nenhuma das piadas é particularmente hilariante, mas acrescentam cor ao nível. Em contrapartida, os irritantes comentários de Gex fazem com que o jogador perca o entusiasmo pelo jogo.

De facto, Deep Cover Gecko consegue conservar muitas das falhas que perseguiram o seu antecessor – as observações de Leslie Phillips em Enter The Gecko eram igualmente fastidiosas. O comportamento das câmaras é igualmente duvidoso. Por vezes a sua habilidade enquanto jogador é testada não pela jogabilidade, mas pela perspectiva de onde a acção é vista. Além disso, os agressores que Gex encontra são consistentemente fracos. Eles arrastam-se na direcção do lagarto com uma astúcia módica, mas raramente representam algo mais do que um incómodo e podem ser facilmente descartados com um abanão de cauda – certamente uma oportunidade perdida na parada da jogabilidade.

Gex: Deep Cover Gecko é confortavelmente familiar. Embora pouco cerebral, é uma agradável maneira de passar algumas horas que não exige mais do que uma coordenação básica olhos-mãos. No máximo, vai mantê-lo inteiramente divertido durante uma semana ou o tempo que levar a acabar, ou, no mínimo, vai sentir-se entretido de uma forma ambivalente. Juntando todos os bons bocados, satisfaz o critério de um sete numa escala até dez.

[1] A área do Lago Flaccid leva a novos mapas. [2] A missão começa aqui.

Alternativas...

Crash Bandicoot 3	9/10
Gex 3D: Enter The Gecko	8/10
Spyro The Dragon	8/10
Jersey Devil	8/10

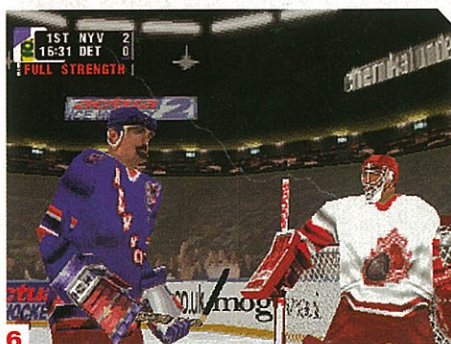
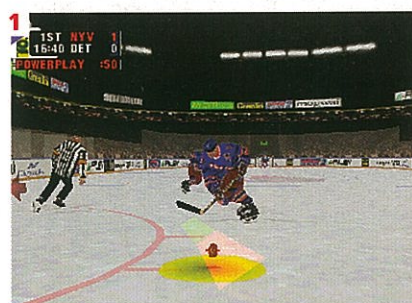
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Excelentes no locais. No mínimo, funcionais	8
JOGABILIDADE:	Familiar... mas no "bom" sentido	7
DURAÇÃO:	24 níveis cheios de trajectórias	7

Deep Cover Gecko oferece uma remodelação perfeitamente aproveitável do seu antecessor. É mais do mesmo, com alguns pontos a salientar, mas agradável.

■ EDITORA:	Gremlim	■ PRODUÇÃO:	Gremlin
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível	■ GÉNERO:	Simulador de hóquei

Actua Ice Hockey 2

Uma nova equipa junta-se ao robusto desporto de hóquei no gelo. Infelizmente, é um peso-pluma fraco...

[1-6] As imagens do jogo mostram a excelente apresentação de Actua Ice Hockey 2. É uma pena que a Gremlin não tenha sabido aproveitar as capacidades de placagem deste desporto.

Associada para sempre ao hóquei no gelo, está a imagem romântica de homens corpulentos e almofadados a esbarrarem uns com os outros. Contudo, a realidade sombria do exercício real é que há uns minutos escassos de acção, seguida por interrupções prolongadas efectuadas pelo árbitro e numerosas intervenções dos patrocinadores. Jogos que deveriam durar três sessões de 20 minutos, realmente podem levar horas a jogar. Actua Ice Hockey 2 combina tudo o que há de bom sobre o desporto – tacadas certeiras, o ritmo balístico, a capacidade dos reflexos que ressoam – num jogo adequado que capta a atmosfera de cachorro quente e Coca-Cola de uma boa partida. Contudo, não transmite a força do desporto e, inevitavelmente, sofre por isso.

Os jogadores de Actua Ice Hockey 2 são volumosos e movem-se realisticamente, enquanto a atmosfera totalmente americana é detectada pelos comentários fornecidos por Dick Millard, um conhecido apresentador, e pela visão da câmara que gira graciosamente sobre o gelo. De facto, com esta gama completa de equipas, modos de jogo arcada e normal e um rol impressionante de estatísticas, Actua Ice Hockey 2 deveria ter tudo.

Infelizmente, não tem a última sedução: a parte de leão determinada pela natureza básica do desporto. A concisa área de jogo e o ritmo frenético permitem jogos firmes, passes e tacadas impressionantes, mas há pouca variedade na acção. Também não se "sente" bem o jogo e isso deve-se à física utilizada e à forma como os jogadores esbarram uns com os outros. Apesar da Gremlim ter utilizado uma equipa de hóquei local, para captar o movimento dos jogadores de forma mais impressionante, o que falta é uma sensação de impacto na placagem. Se o jogador considera que isto é uma parte do jogo vital e, como referido, associada ao desporto, a omissão é desapontante. E é ainda mais desapontante tendo em conta os ataques do antecessor de Actua Ice Hockey.

Basicamente, Actua Ice Hockey 2 falha o alvo. Enquanto toda a atenção foi focada na apresentação reconhecidamente espantosa, faltam-lhe os "pesados" ataques KO que um bom jogo de hóquei no gelo precisa. O resultado? Uma boa tentativa, que a série NHL da EA apaga sobre o gelo só com o seu realismo...

Alternativas...

NHL '99	8/10
NHL '97	8/10
NHL Face Off '99	8/10
NHL Powerplay	7/10
NHL Open Ice	3/10

VEREDICTO

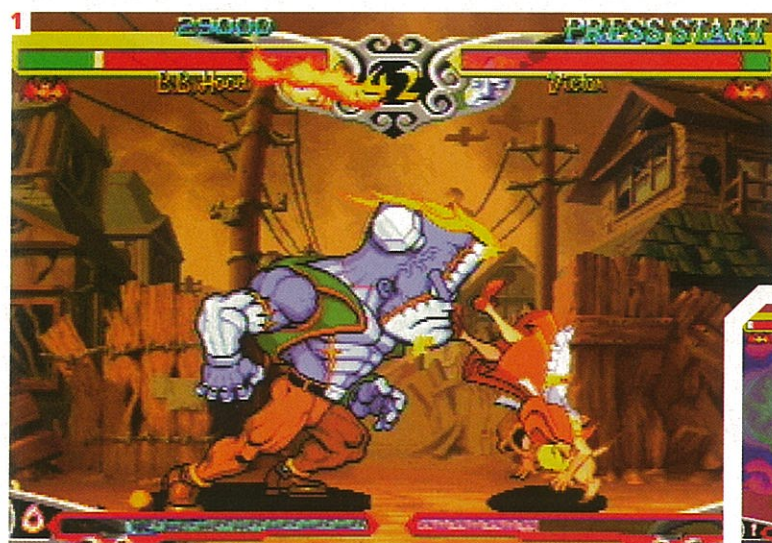
■ GRÁFICOS:	Estonteante estilo televisivo	9
■ JOGABILIDADE:	Não tem as agressões características do hóquei no gelo	6
■ DURAÇÃO:	Encurtada pelos movimentos leves	6

Actua Ice Hockey 2 é o jogo de hóquei no gelo equivalente a jogar o desporto real sem o capacete, um acessório essencial.

■ EDITORA:	Virgin	■ PRODUÇÃO:	Capcom
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível	■ GÉNERO:	Beat 'em up

ATÉ 2 JOGADORES · MEMORY CARD COMPATÍVEL · DUAL SHOCK/ANALOGE COMPATÍVEL

Dark Stalkers 3

Mais um episódio de pugilismo, mas poderá um jogo 2D saciar a sede daqueles que exigem uma máquina de combate mais evoluída?

[1] Claramente, este jogo não se assemelha com a realidade. E é isso que torna os jogos tão bons. [2] As personagens têm vários movimentos à disposição. Este é Red Riding Hood com uma Uzi. [3] Um combo com êxito. [4] Essa doeu!

A Capcom é mestre incontestável em jogos de luta e o seu lote de jogadores é impressionante. Já produziu mais títulos Street Fighter do que se possa imaginar e até mesmo Dark Stalkers vai na sua terceira encarnação. No entanto, a maioria dos jogadores PlayStation não tem noção da rica tradição da Capcom. Dark Stalkers nunca chegou a ter o mesmo impacto que o seu ilustre colega Street Fighter. Na verdade, com Street Fighter Alpha 3 a acumular galões, interrogamo-nos se o lançamento quase em simultâneo de Dark Stalkers 3 será uma manobra acertada. Mas, a Virgin é que sabe. Talvez.

Dark Stalkers é uma viagem pelo mundo da fantasia. Os seus 18 pugilistas são originais e, ao contrário de Tekken, não existem pretendentes a Bruce Lee ou cavalheiros vestidos de cabedal.
O que não é mau. As personagens possuem uma vasta guarnição de manobras e combinações, mas não é realmente necessário aprender todas elas para subjugar o adversário.
Dada a natureza bidimensional do jogo, as lutas são incrivelmente rápidas. Não é fácil executar uma estocada perfeita nas costelas ou um pontapé nas costas pois a animação é demasiado rápida – embora esta seja uma falha que se encontra, infelizmente em muitos outros beat 'em ups. Dark Stalkers requer mesmo um certo grau de perseverança para se obter o melhor do seu complexo motor.
Esta não é a mais envolvente das conversões PAL, verdade seja dita. Aparecem margens grosseiras e, embora os jogadores do sistema PAL já se tenham habituado a isto, não deixa de ser desapontante.
Dark Stalkers 3 é certamente uma investida com profundidade, mas não é apreciavelmente melhor do que o episódio anterior.
Os aficcionados pelos jogos da Capcom irão, sem dúvida, dar a volta ao problema e aceitá-lo relativamente bem. Todavia, os jogadores com mero interesse casual por jogos de luta irão, muito provavelmente, ignorá-lo.
Muito sombrio...

[1] Deixem a múmia descansar em paz... [2] Um combate entre uma lutadora abelha e um cavaleiro.

Alternativas...

Tekken 3	10/10
Street Fighter Alpha 3	9/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	É apenas uma questão de gosto	5
■ JOGABILIDADE:	Abundância de personagens e movimentos	8
■ DURAÇÃO:	Suficientemente longa	7

Um jogo de luta 2D complexo, Dark Stalkers atrairá somente os fãs do género. No entanto, alguns acharão a sua natureza fantástica forte demais.

6 EM 10

[1] Os gráficos 3D de Warzone elevam-no acima de todos os jogos de estratégia em tempo-real anteriores. [2] Construir – e proteger – a sua base é crucial. [3] Instruções pormenorizadas dizem-lhe o que tem de fazer para ser bem sucedido. [4] A artilharia pode ser mortal. [5] As suas fábricas produzem unidades em grande quantidade e a um bom ritmo. [6] Os ataques inimigos tendem a ser repentinos e violentos.

Warzone 2100

Diga adeus a Command & Conquer – o novo rei da estratégia em tempo-real acaba de chegar.

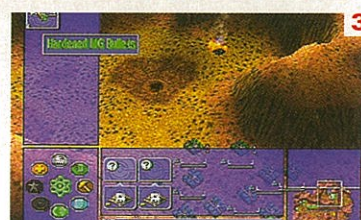
Desde o lançamento do clássico Command & Conquer da Westwood, o género estratégia em tempo-real tornou-se um dos mais populares e bem sucedidos entre os jogadores de PC. Contudo, apesar de várias tentativas, as versões PlayStation destes jogos têm sido sempre dificultadas por comandos inconvenientes e gráficos eruditos pouco convincentes. Finalmente, agora tudo isto vai mudar graças a Warzone 2100. O último lançamento da Eidos Interactive não redefine apenas o género estratégia em tempo real, também é um jogo fantástico por direito próprio.
Decorrendo a acção no ano do título, Warzone 2100 tem lugar nas ruínas dos Estados Unidos após o mundo ter sido devastado por uma guerra nuclear. Como comandante de campo para O Projecto, um grupo sobrevivente dedicado a reconstruir a civilização, o jogador é enviado para explorar os destroços despedaçados e recuperar algumas tecnologias cruciais anteriores à guerra. Contudo, O Projecto não é o único grupo interessado em recuperá-las...
Com gráficos criteriosos, Warzone 2100 arrasta o jogo de estratégia em tempo-real para a dimensão

OS GRÁFICOS 3D FORAM BEM APROVEITADOS. SERRAS E MONTES BLOQUEIAM ÂNGULOS DE VISÃO.

Mesmo o terreno relativamente plano do deserto faz um óptimo uso do 3D, mas espere até chegar às montanhas salpicadas de neve...

■ EDITORA: **Eidos** ■ PRODUÇÃO: **Pumpkin Studios**
■ DATA DE SAÍDA: **Já disponível** ■ GÉNERO: **Estratégia**

WARZONE 2100 NÃO TEM POR ÚNICO SUPORTE O RATO DA PLAYSTATION, TAMBÉM FAZ UM EXCELENTE USO DO CONTROLADOR DUAL SHOCK.

seguinte com territórios, edifícios e unidades completamente 3D, tudo complementado com efeitos especiais cuidadosamente pormenorizados. Além de parecer e mover-se melhor do que os jogos anteriores, os gráficos 3D foram bem aproveitados. O próprio terreno torna-se um aspecto crítico da jogabilidade. Serras e montes bloqueiam ângulos de visão e os declives afectam o movimento.
As unidades nos terrenos mais altos podem ver e disparar mais longe e os movimentos críticos através de terrenos escarpados tornam-se tacticamente importantes – muitas vezes o jogador pode eliminar o inimigo de toda uma área do mapa, dominando um único vale. Mas os gráficos são apenas a ponta do iceberg da jogabilidade. Ocultos debaixo da superfície, estão os excelentes comandos.
Warzone 2100 não tem como único suporte o rato da PlayStation, também faz um excelente uso do controlador Dual Shock. De facto, os comandos de Dual Shock estão tão bem concebidos, que são ainda melhores do que o rato. O stick esquerdo é usado para mover o cursor à volta do ecrã, enquanto o stick direito gira e faz zoom a qualquer ângulo de visão que deseje. Os botões básicos são utilizados para seleccionar as unidades e dar-lhes ordens, enquanto os botões laterais permitem criar grupos de unidades, percorrer o ecrã rapidamente e por aí adiante. O jogo utiliza todos os botões e várias combinações, mas, assim que lhe apanhe o jeito, jogar Warzone 2100 torna-se uma satisfação.
Os comandos também são complementados pela concepção, a qual apresenta muitas inovações. Todos os principais comandos estratégicos (como formar novas unidades, pesquisar, desenhar e construir novos edifícios) são controlados via uma Rede de Ordens, à qual se tem acesso com o botão Círculo. Isto significa que pode estar a combater numa batalha em certa parte do mapa e começar a construir reforços sem ter de fazer todo o caminho de volta para a base. Pode até assumir o comando directo de uma unidade e conduzi-la à volta do mapa. Seleccione um membro de um grupo e as restantes unidades vão seguir a sua liderança, disparando automaticamente para o alvo.
Porém o melhor de tudo é que Warzone 2100 é desafiante, viciante e enorme em tamanho e em esfera

[1] As bases inimigas mais adiantadas e os postos avançados podem ser um osso duro de roer. [2] As suas forças iniciais são mínimas. [3] O sistema de design de unidades em acção.

de acção. A campanha principal segue os seus esforços para assegurar o sucesso de O Projecto e gradualmente vai revelar a causa da guerra nuclear e opô-lo contra a mesma força que quase destruiu o mundo. Está dividido em três secções que o jogador tem de completar, além de recuperar as tecnologias perdidas e derrotar os vários grupos que se lhe opõem.
Há mais de 400 progressos científicos para serem encontrados e pesquisados, expandindo o arsenal de armas e veículos disponíveis, desde simples unidades motorizadas com metralhadoras, a hovercrafts, VTOLs e lasers. Cada uma das suas unidades é concebida escolhendo um tipo de corpo básico, propulsão e armamento ou capacidade especial e há mais de 2.000 combinações possíveis.
Warzone 2100 não é um jogo para o jogador casual que apenas queira explodir umas coisas. Contudo, para todos aqueles com gosto por jogos de estratégia em tempo-real – ou até aqueles que apenas desejem algum desafio – é uma preciosidade.

[1] Proteja-se do inimigo. [2] As metas iniciais são facilmente ultrapassadas, mas as coisas dificultam-se rapidamente. [3] Sequências de vídeo ajudam a desenvolver o enredo. [4] Uma nave em voo.

Alternativas...

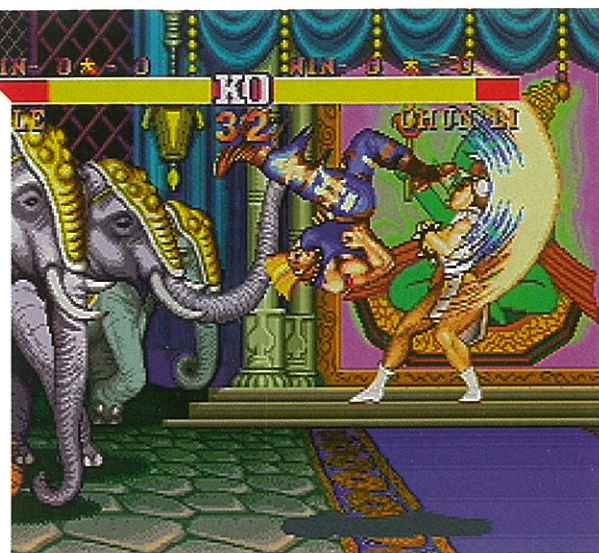
Command & Conquer	9/10
Warcraft 2	9/10
C&C Red Alert: Retaliation	7/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	**Um pouco pesados, mas suaves e variados**	8
■ JOGABILIDADE:	**Excelente concepção de jogo e comandos soberbos**	9
■ DURAÇÃO:	**Uma enorme campanha em três partes, recheada de tecnologias**	9

Sem dúvida, o melhor jogo de estratégia em tempo-real para PlayStation – mas não para o jogador casual que quer uma recompensa imediata.

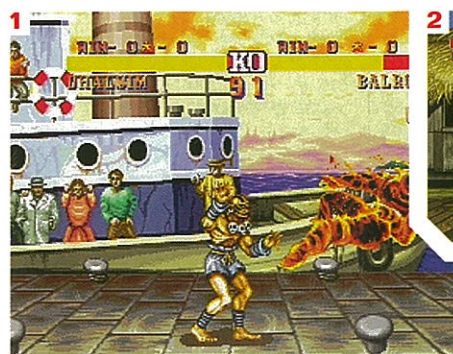
EDITORA:	Virgin	PRODUÇÃO:	Capcom
DATA DE SAÍDA:	Maio	GÉNERO:	Beat 'em up

[1] A prova real de que há que evitar o contacto entre os pés e a boca. **[2]** Nos últimos jogos Street Fighter vêem-se sempre as cuequinhas da rapariga. Ah, aqueles dias de inocência... **[3]** O mortal Flash Nick. **[4]** O ataque do Bison.

Street Fighter Collection 2

Street Fighter serviu de inspiração a quase todos os jogos de luta criados depois de 1991. Era inevitável uma compilação...

Esta última compilação tem uma linhagem óbvia. Oferece três sabores do venerável Street Fighter 2: The World Warrior, Champion Edition e Turbo Hyper Fighting. Estranhamente, estes jogos são anteriores aos que formaram SFC1. Mas, por mais misterioso que o plano da Capcom possa ser, a qualidade das conversões é indiscutível. À excepção das longas pausas enquanto carrega cada round, SFC2 oferece uma recreação adorável e versões completamente guarnecidas de todos os três jogos. Apesar da idade, Street Fighter 2 permanece surpreendentemente compulsivo. Ao jogá-lo, o jogador pode apreciar o equilíbrio soberbo de cada round. Cada movimento tem os seus contratempos e as suas forças específicas. Gratificantemente, também não há muitos movimentos para dominar, comparativamente aos jogos de luta dos nossos dias. Isto significa que se pode concentrar a lutar contra o CPU ou um adversário humano, e não contra o joypad ou a sua incapacidade para recordar as sequências dos botões.

As diferenças entre as três variantes de Street Fighter 2 são subtis, na medida em que quase são difíceis de distinguir pelo jogador casual. Há duas alterações notórias depois de The World Warrior: o aumento de velocidade de Turbo Hyper Fighting é imediatamente notado; igualmente, as quatro personagens boss introduzidas em Champion Edition e Turbo Hyper Fighting são fáceis de localizar. Ao contrário destas alterações "preto no branco", outras são sombras cinzentas. Os fãs de longa duração de Street Fighter vão apreciar que Chun Li se tenha tornado uma personagem melhor ao ter ganho uma bola de fogo de ataque. Mas quem mais vai reparar ou, francamente, interessar-se?

É por essa razão que SFC2 é uma compilação para os jogadores que sabem o que querem. Se está só à procura de um jogo de luta, o seu dinheiro é melhor gasto em Street Fighter Alfa 3 ou Tekken 3. Contudo, para os dedicados fãs dos beat 'em up, Street Fighter Collection 2 é um requisito prévio.

[1] Mesmo com prática, Dhalsim é perturbadoramente difícil. **[2]** O temível Blanka. **[3]** Zangief foi sempre uma personagem para o jogador experiente...

Alternativas...

Tekken 3	10/10
SF EX Plus Alpha	9/10
Dead Or Alive	8/10

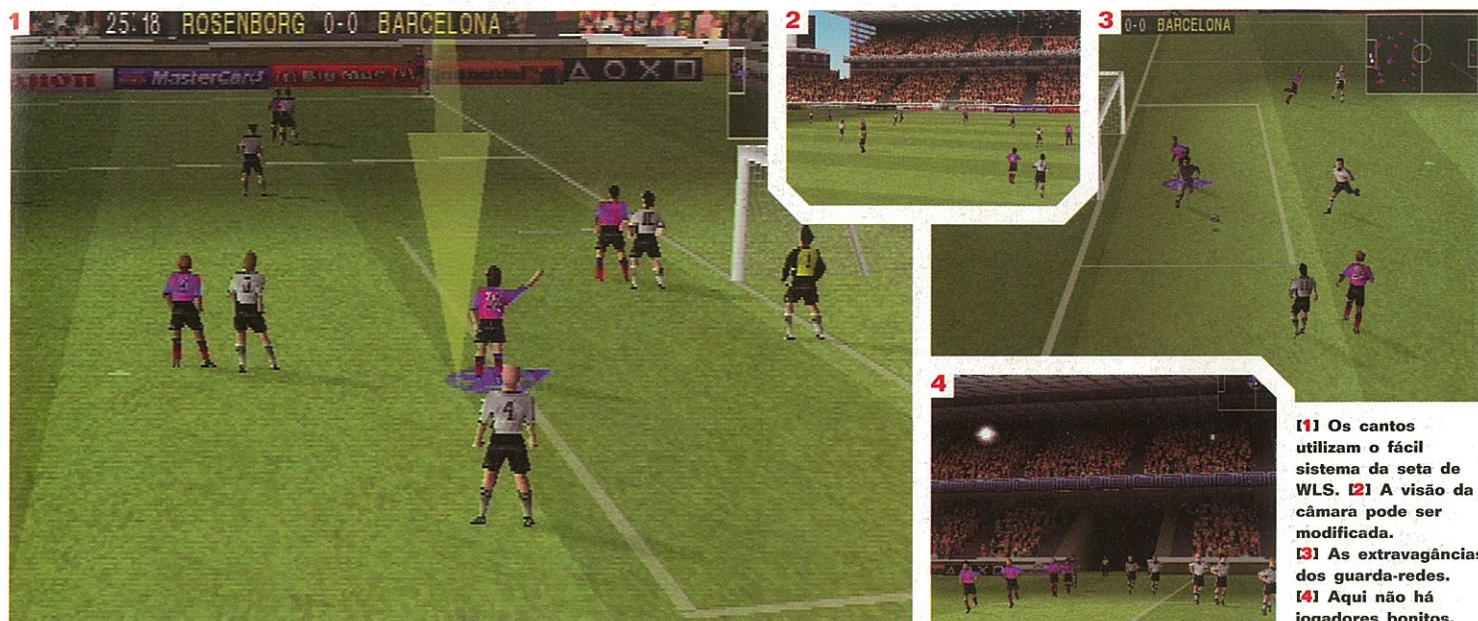
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Datados, mas arcada perfeita	4
JOGABILIDADE:	Simples, mas com grande complexidade dissimulada	8
DURAÇÃO:	Imediatamente jogável mas difícil de dominar	7

Aqui há pouca novidade. Se adora os jogos Street Fighter, acrescente o dois. Se não é um grande fã, subtraia o supracitado valor.

7 EM 10

EDITORA:	Eidos	PRODUÇÃO:	Silicon Dreams
DATA DE SAÍDA:	Já disponível	GÉNERO:	Simulador de futebol

ATÉ 4 JOGADORES · MEMORY CARD COMPATÍVEL

[1] Os cantos utilizam o fácil sistema da seta de WLS. [2] A visão da câmara pode ser modificada. [3] As extravagâncias dos guarda-redes. [4] Aqui não há jogadores bonitos.

UEFA Champions League

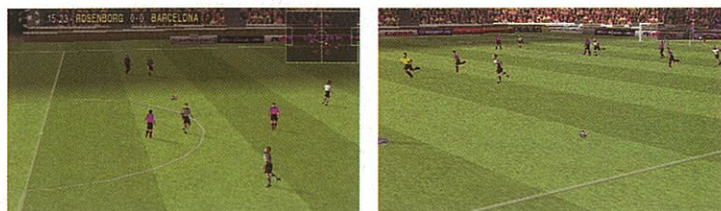
A taça mais cobiçada pelos clubes europeus pode agora ser disputada na PlayStation. E vale realmente a pena...

Por fim, a Eidos fê-lo. Tendo dispendido tanto no desenvolvimento do mecanismo de World League Soccer, a Eidos pode afirmar ter o melhor jogo de futebol de toda a PlayStation. UEFA Champions League é tudo o que um bom jogo de futebol arcada deveria ser. É hábil, possui uma grande quantidade de movimentos fáceis e recria com êxito a excitação de um jogo ao vivo. Mesmo assim, uma série de percalços descuidados por pouco não deitava tudo a perder.

UEFA é apresentado como se fosse uma produção televisiva com Bob Wilson, Brian Moore e Ron Atkinson a comentar os jogos – até a introdução lírica está lá. Tudo funciona para criar uma atmosfera selecta, mas só é bem sucedido porque os jogos actuais funcionam tão bem.

Os jogadores são detalhados e bem animados, embora a Silicon Dreams tenha desdenhado os gráficos para se concentrar nos sistemas de comando. Os antecessores de UEFA (os jogos WLS) tentaram juntar habilidades variadas com um sistema de comandos mais do que condescendente. Enquanto Champions League retém as muitas manobras do último jogo, requer apenas um botão por movimento. O resultado é um sistema de comando que rapidamente se torna uma segunda natureza.

Contudo, quando tudo parecia tão aveludado, alguns deslizes defensivos quase custaram o título à Eidos. Os guarda-redes são, no mínimo, extravagantes e o árbitro do CPU parece favorecer as equipas controladas pela PlayStation - ataques inocentes são penalizados e os cartões amarelos são bastante regulares.

No entanto, estas são queixas menores e, em última análise, UEFA conquista, à justa, o título da PlayStation. Além dos torneios e jogos amigáveis, há um modo Scenario, onde os jogadores tentam levar à vitória perdedores famosos. Todavia, é no seu imediatismo e comandos que o jogo da Eidos vai ser julgado e nesses aspectos UEFA Champions League consegue ser esplêndido.

[1-2] O sistema de comando intuitivo permite um futebol apurado e liberdade de movimentos.

Alternativas...

ISS Pro '98	9/10
Actua Soccer 2	9/10
ISS Pro	9/10
World Cup 98	9/10
Michael Owen's WLS	8/10

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Jogadores de visual estranho movem-se bem	8
JOGABILIDADE:	Uma forte mistura de prazer arcada e profundidade	9
DURAÇÃO:	O modo Scenario assegura a longevidade	9

Um encontro justo e bem realizado, que finalmente combina o apelo instantâneo da série FIFA com a quantidade de movimentos de ISS Pro.

EM 10

[1] Se for abatido, perde o seu arsenal. [2] Aprecie o pôr do sol. [3] Um aceno de arma expressivo. [4] Alimento para o canhão voador cor-de-rosa.

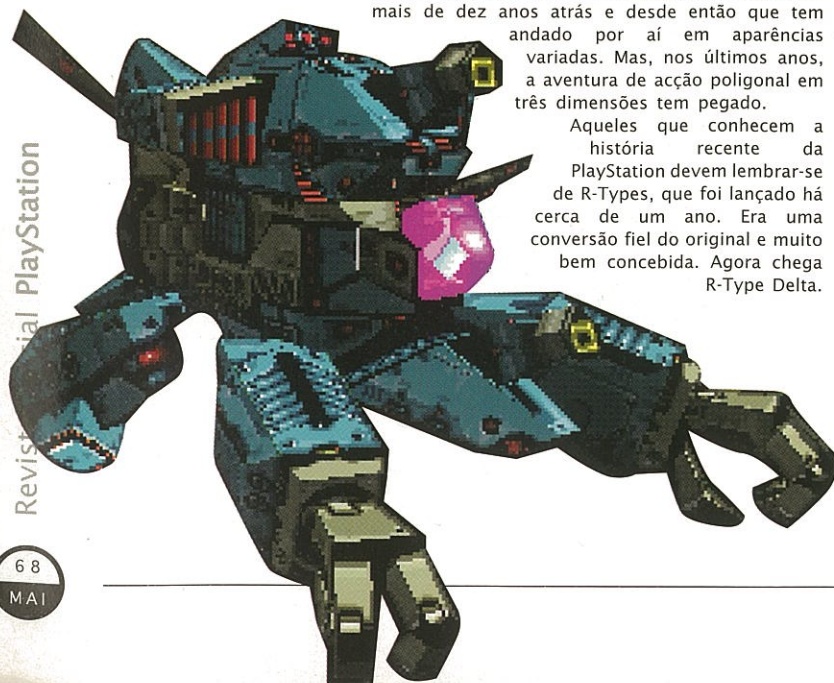
R-Type Delta

Em 1987 um certo shoot 'em up fez a sua estreia.

Doze anos mais tarde regressa para provar que "velhos são os trapos"...

Apesar dos protestos, aparentemente as calças de ganga Levi's 501 estão num declínio inexorável. Hoje em dia, as pessoas querem bolsos de lado. Por vezes, três numa só perna. Ambiciosos? Talvez, mas virá o tempo em que os bolsos laterais serão levados da consciência do público e as pessoas voltarão a querer umas boas e antiquadas calças de ganga com o botão 501.
Igualmente, R-Type é o 501 dos shoot 'em up em duas dimensões. É um jogo que muitos tentaram copiar, mas o corte do fato de R-Type permaneceu bastante superior ao dos seus rivais. O esplêndido blaster da Irem estreou-se numa máquina arcada há mais de dez anos atrás e desde então que tem andado por aí em aparências variadas. Mas, nos últimos anos, a aventura de acção poligonal em três dimensões tem pegado.
Aqueles que conhecem a história recente da PlayStation devem lembrar-se de R-Types, que foi lançado há cerca de um ano. Era uma conversão fiel do original e muito bem concebida. Agora chega R-Type Delta.

A premissa permanece exactamente a mesma: o jogador tem uma nave flutuante e a nave flutuante tem uma arma. A nave percorre o ecrã da esquerda para a direita e destrói qualquer coisa que lhe apareça no caminho, juntando boosters durante o voo. É tão simples quanto isto, aliás sempre o foi. Os inimigos inundam os ecrãs, as balas voam em todas as direcções e o jogador tem de encontrar espaço para respirar enquanto a acção violenta continua inflexível. Mas os puristas devem proteger os seus olhos. A Irem passou tempo a acumular

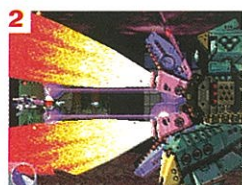
[1] Os primeiros níveis são bastante simples, mas exigem concentração. Encontre os buracos ocultos. ENCONTRE-OS! [2] Há 12 anos atrás, aqui apenas existiam campos. De polígonos, claro. [3] A grande quantidade de cores em R-Type não é aconselhável às íris mais sensíveis.

- EDITORA: **SCEE**
- PRODUÇÃO: **Irem**
- DATA DE SAÍDA: **Já disponível**
- GÉNERO: **Shoot 'em up**

R-Type Delta é um teste de memória. Os inimigos comportam-se sempre da mesma maneira.

polígonos em segredo e até introduziu elementos 3D. No final, o que obtém é exactamente o mesmo, mas com alguns efeitos esmagadores.
A Irem introduziu também duas naves extra, as quais apresentam diferentes níveis de poder de fogo. A proliferação de bosses, de meio e fim de nível, é tal que as naves espaciais extra tornam-se consideravelmente úteis. Tal como nas primeiras versões do jogo a acção continua a ser um teste de memória. Basicamente, o jogador está a correr ao longo de um percurso predeterminado, sabendo que em certos pontos um boss enorme o vai atacar e que tem de estar preparado para o enfrentar. Isto pode soar como uma crítica, mas de algum modo a acção nunca parece ser exactamente a mesma. O que ganha em troca do seu dinheiro? Basicamente, um R-Type com sinos, apitos, polígonos, efeitos fabulosos e um par de naves extra. Mas não se pode negar que é uma alegria jogar este jogo.

AS BALAS VOAM E O JOGADOR TEM DE ENCONTRAR ESPAÇO PARA RESPIRAR ENQUANTO A ACÇÃO VIOLENTA CONTINUA.

A BREVE HISTÓRIA DE R-TYPE

Lançado à aclamação pública em 1987, R-Type da Irem permanece o melhor shoot 'em up 2D alguma vez criado. Depois foi convertido por uma equipa da Hudson Soft e apareceu na consola da NEC, antes da estreia de R-Type 2 em 1988. Posteriormente, foi convertido em Super R-Type para SNES. Uma versão final para as máquinas arcada, R-Type Leo apareceu no início dos anos 90, mas não foi tão calorosamente recebido como as versões anteriores. Contudo, surgiram subitamente traduções de R-Type na ST Atari e no Amiga com grande sucesso e, mais recentemente, R-Types fez a sua estreia em 32bit na PlayStation. Agora Delta é a primeira versão a aceitar polígonos e três dimensões. Mas a acção permanece idêntica.

[1] Passe a queda de água e vire à esquerda... [2] ... O primeiro boss está iminente. [3] Tire para fora as armas estrategicamente colocadas. [4] Não, não, nãããão... [5] Um grande peixe cor-de-rosa. [6] Um escudo azul.

Alternativas...

R-Types	8/10
G-Darius	8/10
Ray Storm	8/10

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Um festival de polígonos	7
JOGABILIDADE:	Horas de divertimento significam que merece o dinheiro	9
DURAÇÃO:	Experimente-o apenas em Hard	9

Um actualizado e implementado shoot 'em up 2D que não adianta muito mais ao que as versões anteriores já tiveram. Mas é divertido.

8 EM 10

■ EDITORA:	**Konami**	■ PRODUÇÃO:	**Konami**
■ DATA DE SAÍDA:	**Junho**	■ GÉNERO:	**Aventura subaquática**

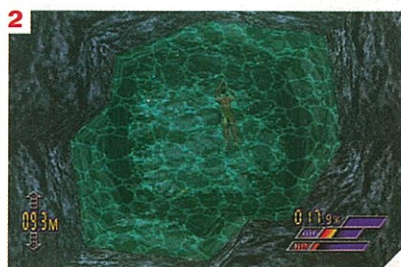
Diver's Dream

Alguém uma vez disse: "não mordas a não ser que o isco seja bom".

Até parece que já tinha jogado Diver's Dream.

1

2

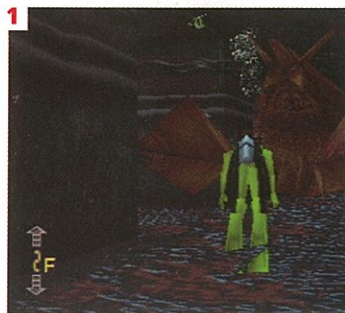
3

Pegue nos jogos Tomb Raider. Agora retire toda a correria, subidas, uso de veículos, tiroteio e saltos. O que é que resta? Natação. E é exactamente aí que Diver's Dream entra.

O enredo de Diver's Dream diz respeito a um jovem aventureiro em busca de fama e fortuna, tal como todos os bons enredos. No caso do nosso herói, Jean, a fama toma a forma de reconhecimento como grande mergulhador e a fortuna é representada pela abundância de barras de ouro que supostamente jazem no leito do oceano, dentro dos destroços do luxuoso paquete naufragado, o Gigantic Matilda.

O jogo envolve muita natação. Ocasionalmente (cerca de cinco vezes em todo o jogo), é preciso matar um tubarão, mas a maior parte do tempo o jogador pratica natação. Enquanto está a nadar, com um equipamento que vai sempre melhorando, adquirido na simpática loja de material de mergulho em segunda mão, também faz explorações.

Em primeiro lugar, explora as águas ao redor da paradisíaca ilha onde o jogador está e depois os destroços do Gigantic Matilda. A comparação com Tomb Raider não é contudo frívola pois, tal como Lara nas suas aventuras subaquáticas, depressa dará por si apanhando chaves, puxando alavancas e recolhendo coisas do fundo do mar para cumprir o seu objectivo. A atmosfera é igualmente muito semelhante, o ambiente subaquático está soberbamente recriado desde sons estranhos e abafados até ao excelente modelo físico que recria a estranha fricção e ímpeto que se sente debaixo de água. Infelizmente, conseguimos terminar o jogo em pouco menos de quatro horas na primeira tentativa. Embora os níveis estejam bem desenhados como é característico da Konami, simplesmente não existem em número suficiente. E, numa última retrospectiva comparativa com Tomb Raider, o jogo não chega a estar tão bem feito como as sequências subaquáticas em TR2 ou TR3. As progressões não são tão credíveis, os combates não são tão excitantes e não há veículos para conduzir – o que é uma pena porque a ideia contida em Diver's Dream é boa. Um dia ainda existirá um bom jogo subaquático. Só que não é este.

4

[1] Eis um homem envolto em borracha explorando o fundo do mar.
[2-4] Um título com pouca acção, mas com boas atmosferas.

[1-2] Do ponto de vista visual, está mais para peixinho do que peixão.

Alternativas...

Tomb Raider	10/10
Tomb Raider2	210/10
Tomb Raider3	10/10
Treasures of the Deep	7/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Adequadamente aquático, mas nada de espectacular	7
■ JOGABILIDADE:	Acima da média, mas não muito	6
■ DURAÇÃO:	Infelizmente, muito curto	4

Diver's Dream é um jogo relativamente razoável que acaba depressa demais. Quando lhe começamos a apanhar o jeito, o jogo termina. É pena!

EDITORA:	SCEE	PRODUÇÃO:	Radical Entertainment
DATA DE SAÍDA:	Já disponível	GÉNERO:	Acção

ATÉ 4 JOGADORES · MEMORY CARD COMPATÍVEL

Bloodlines

Um rapaz cibernético muito desgrenhado passeia-se pelo mundo de Bloodlines como um duende pós-industrial.

[1] Os jogadores alinham-se para a batalha. Repare nos penteados absurdos. [2] Há personagens para escolher, todas com o seu próprio estilo de luta e ataques especiais. [3] O jogo começou! Agarre as bandeiras enquanto elas ainda são neutras.

No mundo dos videojogos, o efémero pássaro da originalidade raramente pousa. E quando o pobre assenta é invariavelmente enredado, sacudido e acrescentam-lhe um par de polígonos extras, antes de colocarem o número dois depois do título e, consequentemente, é reempacotado como uma sequela moldada ao estilo. Agora alguns debates de ideias e provavelmente alguns serões no Quartel General da Radical Enternainment trazem-nos finalmente algo inteiramente fresco para manejar.

Bloodlines pertence a uma espécie de jogo que parece familiar, mas consegue ser bastante diferente de qualquer coisa que alguma vez tenha jogado. É uma espécie de desporto do futuro, com entre dois a quatro jogadores atirados para uma arena em que apenas um deles sairá vitorioso. A ideia é capturar bandeiras, o que envolve passar por cima de sinais de energia brilhantes, que desse modo se tornam da cor do jogador que as torna suas. Claro que a tarefa dos seus adversários é agarrá-lo violentamente para o impedir. Depois é a vez deles activarem bandeiras.

Parece simples? Em teoria, sim. Na realidade é de enlouquecer. O jogador vai dar por si a ranger os dentes e a dar puxões ao joypad. Bloodlines é frenético e vai captar a sua atenção. Em parte, este grande sentido de ritmo é devido à velocidade do jogo, pois se o jogador é um bom observador, pode ganhar uma jogada em menos de um minuto. Contudo, no começo tem mais a sensação de que está a caminhar numa corda bamba.

O comando à distância é "sarcástico", cada botão do joypad tem uma função, o que acarreta alguma habituação.

Há sete personagens para escolher e outras três para serem descobertas mais tarde no jogo. Como seria de esperar, estas têm os seus estilos próprios, ataques especiais e frases ardilosas.

As arenas, embora marcadamente diferentes na construção, apresentam traços comuns: bandeiras, pontos de power-ups por cada arma, protecções que podem ser coleccionadas e trampolins que o catapultam pelo ar. Estes são simultaneamente uma bênção e uma maldição. Eles podem pô-lo directamente no local das bandeiras mais difíceis, mas se calcular mal um salto pode acabar a quilómetros de distância do seu adversário o que, se ele está a controlar, lhe poderá custar o jogo.

Assim que diminuírem as emoções iniciais, vai cansar-se depressa do jogo para o jogador solitário, mas pode sempre ligar um Multi Tap para jogar a quatro e Bloodlines ainda viverá um curto tempo de vida. Infelizmente, os comandos também podem ser demasiado enganosos e frequentemente é difícil verificar a posição da sua personagem no espaço 3D, tornando muito difícil ajuizar os saltos. Contudo, aceitando estas ninharias, é ideal para depois da ida ao Café. Quer dizer, se houver Cafés no futuro...

[1] Vai achar que a câmara que gira em volta segue a acção com bastante êxito e que se aproxima assim que os jogadores chegam perto um do outro. [2] Os trampolins: complicados mas divertidos.

[1] Uma das arenas mais complicadas. [2] Agarre os power-ups para ataques medonhos. [3] Zap!

Alternativas...

Riot	7/10
Dead Ball Zone	6/10

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Cintilantes e temperamentais, mas nada espectaculares	7
JOGABILIDADE:	Mediano jogado solitariamente, bom com múltiplos jogadores	8
DURAÇÃO:	Mais curta do que deveria ser dada a sua natureza simplista	8

Uma acção difícil e rápida no arranque, mas pouco mais. Mesmo assim, um grande jogo para múltiplos jogadores.

7 EM 10

[1] Começa calmamente... [2] Utilizando o cenário para aniquilar o inimigo. [3] Como sempre, há imensas caveiras no cenário pós-apocalíptico. [4] São todos violentos. [5] E muitos robôs mal-humorados.

KKND: Krossfire

Oh não! É novamente o fim do mundo.

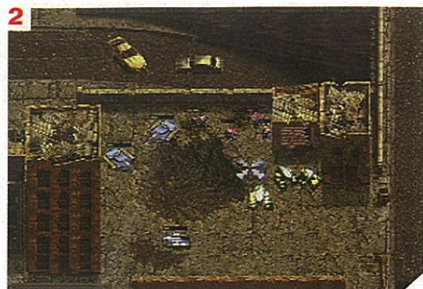
Mas se com isso conseguirmos ter um jogo, quem é que se importa?

Guerra nuclear. A exterminação da vida no planeta terra. Grandes tragédias, mas não no divertido mundo da PlayStation onde uma Terceira Guerra Mundial não tem importância. Isto porque uma guerra nuclear cria um mundo pós-apocalíptico convenientemente adequado para jogar, povoado por loucos com casacos de cabedal, portadores de armas de fogo de grande calibre.

O enredo está reduzido a três grupos, descritos na caixa "Os Guerreiros". Estão todos ligeiramente mal humorados por causa da guerra, por isso decidem fazer uma pequena disputa para decidirem quem é o mais duro. No entanto, como este jogo pertence à inteligente escola de jogos de estratégia, tal como Command & Conquer, não há muita carnificina onde o jogador se possa envolver directamente. Em vez disso, é necessário controlar a manufactura de tropas extra, pesquisar mais armamento para acabar com o inimigo e depois enviar grupos de fanáticos desvairados para desfazer os adversários. O sistema do pad, uma vez aprendido, consegue fazer com que a manipulação destas situações seja uma brincadeira. Uma proeza notável. A ausência de um nível de treino que realmente ensine é menos digna de aplausos.

No modo um jogador existem três campanhas onde lutar, uma para cada tribo guerreira. Infelizmente, a maioria dos níveis são mais do género puzzle do que estratégia. Na maioria deles, em vez de poder planear

[1] Observe a espantosa majestade de Death Hippo. [2] A escolha do exército determina o nível de dificuldade. Series 9 são os mais difíceis.

EDITORA:	Infogrames	PRODUÇÃO:	Melbourne H./Beam
DATA DE SAÍDA:	Já disponível	GÉNERO:	Estratégia

[1] Homens destemidos abundam ao longo do jogo. [2] Um ambiente urbano. [3] A base pode ser defendida com... [4] Armas!

a sua estratégia como um general, o jogador só está, na verdade, a tentar encontrar a solução que os designers criaram. Não é tanto uma batalha campal, mas mais um Cubo de Rubik com algumas boas explosões.
Para um esforço de guerra real, o jogador terá de optar pelo modo de batalha Kaos, onde dois jogadores se podem defrontar, com o CPU a tomar um terceiro partido. É um óptimo fim de noite para aquele jogador que aprecia uns bons 68 minutos acompanhados por uma cerveja gelada. Infelizmente, este modo evidencia outras falhas de KKND. Os três grupos só apresentam diferenças cosméticas, jogando cada um essencialmente de forma idêntica. Graficamente também parece ter rastejado para fora de um tanque de resíduos tóxicos – especialmente quando comparado com Warzone 2100 (ver Teste nesta mesma edição).
Apesar de alguns controlos acessíveis e da imaginação febril (gostamos realmente de Death Hippos), KKND: Krossfire só impressionaria um dos membros da tribo pós-apocalíptica. No entanto, a audiência pré-apocalíptica da PSX já viu tudo isto antes.

OS GUERREIROS

Três tribos partem para a guerra. Não é o regresso de Frankie Goes to Hollywood, mas a base do jogo. Mas quem são estes sujeitos sedentos de guerra?

SURVIVORS
Descendentes dos humanos que foram suficientemente espertos para estarem em abrigos nucleares quando tudo tomou forma de cogumelo enevoado. Possuem as unidades mais sensatas, por isso são os mais enfadonhos da sombria paisagem nuclear de KKND.

EVOLVED
Alguma vez experimentou deixar uma boneca dentro do forno? Os Evolved parecem ter sido sujeitos a essa experiência. Os habitantes mutantes da superfície são um pouco primitivos e utilizam mamutes de guerra com canhões nos dorsos como tanques. Agradavelmente surrealista.

SERIES 9
Depois da guerra, os robôs agrícolas enlouqueceram e não havendo nada para cultivar, decidem desafogar a sua ira electrónica sobre os remanescentes da humanidade. São uma espécie de Exterminador. Em poucas palavras, um mistura de blindados com debulhadoras.

NO MODO KAOS DOIS JOGADORES PODEM ESTAR FRENTE A FRENTE, COM O CPU TOMANDO UM TERCEIRO PARTIDO.

[1] Unidades anfíbias são utilizadas para tornar a água potável. [2] Aqui está um adversário difícil e... feio!

Alternativas...

Warzone 2100	9/10
Command & Conquer	9/10
Warcraf 2	9/10
Warhammer: Dark Omen	8/10

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Parecidos com os de um velho jogo Mega Drive	2
JOGABILIDADE:	Acessível, mas muito superficial e linear	5
DURAÇÃO:	Níveis em abundância e opção para múltiplos jogadores	7

Um jogo de estratégia. Com algum interesse. O problema é que há muitas outras alternativas à disposição.

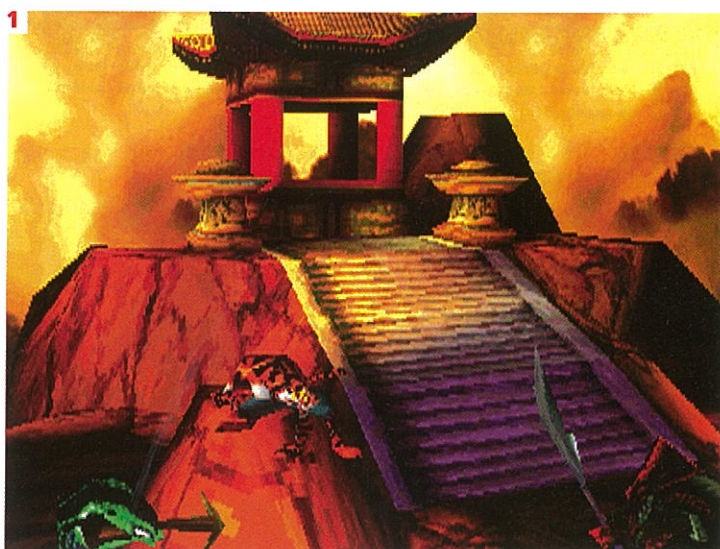
[1] Que belo esguicho de sangue. Ideal para o mercado pré-adolescente, não acha? [2] Um encontro com um malfeitor. [3] Mais derramamento de sangue. Porque não resolvem as divergências com combates telepáticos? [4] Pelo menos ele não é um herói das caixas de cereais. [5] Que tédio!

T'ai Fu: Wrath of the Tiger

Parecia um tigre promissor, mas a Activision não conseguiu mais do que um gato manso...

Os miúdos adoram tigres... Assim sendo, seria de esperar que a Activision fosse bem sucedida com este recente beat 'em up dedicado aos mais jovens jogadores de PlayStation. Tristemente, com T'ai Fu parece ter falhado o alvo. O cenário parece promissor – o jogador controla um tigre guerreiro e 20 níveis de combates e plataformas separam-no do recontro final com o maléfico Dragon Master. Até aqui, tudo bem.

Para ter uma ideia geral de como se joga T'ai Fu, pense em Ninja. Tal como a aventura de luta 3D da Core, a este jogo falta a complexidade encontrada no combate de outros beat 'em ups. Os níveis estão cheios de úteis precipícios e colinas, que permitem ao jogador evitar um combate com um ou dois saltos habilidosos. Ocasionalmente aparecem puzzles, mas estes são de fácil resolução.

T'ai Fu é um jogo que não exige grande esforço cerebral. De facto, a simplicidade é a sua principal virtude, mas isto não é suficiente para atrair a perspicaz juventude. O problema é que T'ai não é muito bom. Num olhar, é fácil reconhecer os seus dotes visuais. Se os 20 níveis de T'ai Fu são atraentes, porque razão são os adversários que

[1] Um combate no templo. [2] A garra do tigre. [3] Excelente silhueta, Tigerman.

ATÉ 1 JOGADOR | COMPATÍVEL MEMORY CARD | DUAL SHOCK/ANALOGE COMPATÍVEL

■ EDITORA: **Activison** ■ PRODUÇÃO: **Dream Works**
■ DATA DE SAÍDA: **Já disponíve** ■ GÉNERO: **Beat 'em up/Plataformas**

[1] Não tem mau aspecto. Mas o aspecto não é tudo... [2] Força tigre! [3] Isto parece horrível. [4] Outro entediante combate mano-a-mano. [5] Este caminho não o leva a lado nenhum. [6] Um salto de fé? [7] Serpentes traiçoeiras.

neles se encontram tão pouco motivadores? Os estereótipos antropomórficos que se encontram entre o jogador e o final de cada nível são, invariavelmente, pequenos e mal definidos. Possuem pouca personalidade e gravitam na direcção dos punhos e patas da personagem do jogador. Útil, mas nada inspirado.

A DreamWorks optou por dar a T'ai Fu uma perspectiva de câmara fixa. Será para salientar o cenário luxuriante? Será para evitar as complexidades que uma câmara controlada manualmente envolve? Quem sabe? Infelizmente, o resultado é uma perspectiva estranha dos saltos e combates importantes. Isto não é mau nos níveis iniciais, mas torna-se exasperante mais tarde.

Além do mais, sendo T'ai supostamente tão ágil, é notável a quantidade de polígonos desproporcionalmente grandes que a sua pele apresenta. Isso é aborrecido, pois T'ai pode estar a correr encosta acima e ficar preso, não saindo do mesmo sítio até que o jogador ajuste a posição do pad. Quando sujeito a um teste mais pormenorizado, T'ai Fu está cheio de pormenores irritantes. Individualmente, não constituem grandes atentados à jogabilidade. Colectivamente, eles acentuam o facto de Wrath Of The Tiger ser uma experiência de jogo evidentemente entediante.

Até as sequências de vídeo relacionadas com a trama são banais.

SENDO T'AI SUPOSTAMENTE TÃO ÁGIL, É NOTÁVEL A QUANTIDADE DE POLÍGONOS DESPROPORCIONALMENTE GRANDES QUE A SUA PELE APRESENTA.

Usando o motor gráfico do jogo, são muito grosseiras e esparsamente animadas. A DreamWorks nem sequer tentou sincronizar o movimento dos lábios de cada personagem com os respectivos diálogos, mas o verdadeiro problema é que nem sequer são divertidas, perspicazes ou engraçadas.

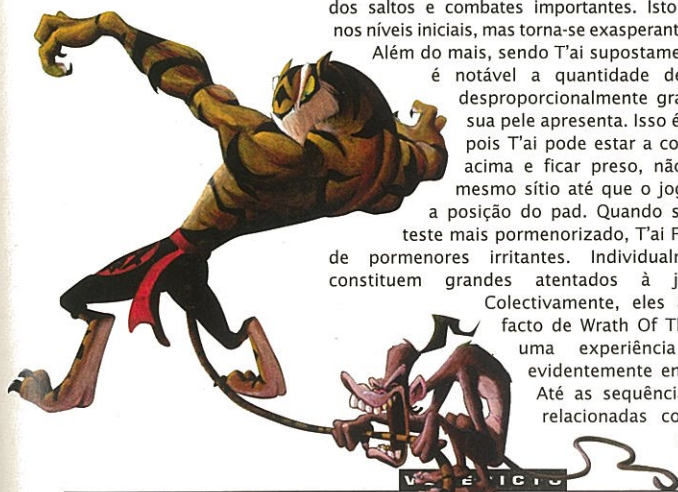
A seu favor, T'ai Fu tenta oferecer uma espécie de evolução da personagem – tendo completado certos níveis, o jogador ganha novas habilidades que são usadas para terminar o nível seguinte. Um atributo que pode agradar a jogadores de todas as idades e não só a crianças.

Contas feitas, T'ai Fu é para crianças. Ninguém o diria devido aos esguichos de sangue que acompanham os murros e patadas que pode aplicar aos prestáveis adversários depois destes já terem tombado sob um combo fatal.

Num jogo, isso destina-se a graúdos. T'ai Fu é um jogo quase inteiramente baseado em trocas de violência extrema. Mas, de algum modo tem de se conseguir vendê-lo...

Alternativas...

Fighting Force	*7/10*
Ninja	*6/10*

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

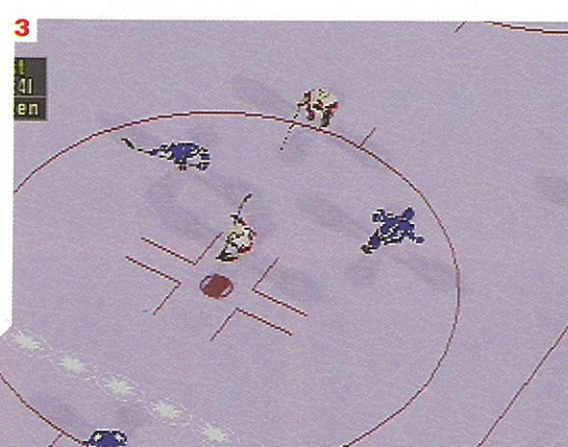
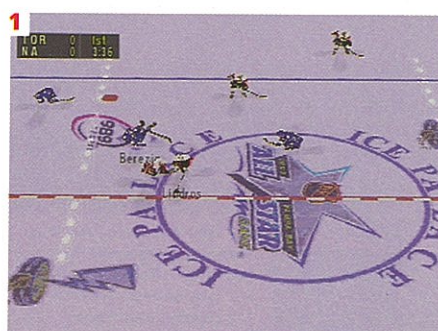
■ GRÁFICOS:	**Não são perfeitos, mas por vezes adoráveis**	*7*
■ JOGABILIDADE:	**Muito simples, mas imperfeita e entediante**	*4*
■ DURAÇÃO:	**Termina-o no máximo num par de dias**	*3*

T'ai Fu: Wrath Of The Tiger não tem graça, não é envolvente e é estranho de jogar. E não é preciso ter olho de tigre para perceber isso...

5 EM 10

EDITORA:	SCEE	PRODUÇÃO:	989 Sports
DATA DE SAÍDA:	Maio	GÉNERO:	Simulador de hóquei

NHL Face Off '99

Desdenhando os relativos falhanços dos seus antepassados, NHL Face Off '99 insinua-se e murmura "Joga-me!". Conseguirá resistir?

[1] Os visuais suaves acrescentam muito à experiência de jogo. [2] A velocidade desta pancada é de 92mph! [3] A elegância dos jogadores. [4] Cenas de bastidores. [5] "Penso que matámos o avançado central deles".

Concorrendo com a linhagem de simuladores de hóquei no gelo da EA, a série Face Off '99 da Sony sempre se encontrou no segundo lugar. Os fãs do género irão agora ficar deliciados com as inovações que NHL Face Off '99 introduz. Contém acção suficiente, pormenores e, em todos os aspectos, encanto para satisfazer as mais severas expectativas.

Acima de tudo, Face Off '99 é jogável – sedutoramente jogável. Os variados aspectos do jogo estão tão primorosamente integrados que é difícil dividi-los e examiná-los em separado. Os comentários que o acompanham fazem parte da acção. Sem eles, não se pode deixar de sentir que falta alguma coisa. Isto é verdade para todas as outras características – a excitação espelhada na multidão, a vibração do Dual Shock enquanto investe contra os seus adversários, a graça dos jogadores enquanto manobram. Antes de se aperceber, chegará ao fim da partida, simplesmente porque esteve tão absorvido na acção que o tempo passou a voar.

Alternativas...

NHL '98	9/10
NHL '99	8/10
NHL Face Off '97	6/10

Existe a variedade habitual de opções de jogo, com simples partidas amigáveis, jogos de exibição e épocas completas para que possa desfrutar ao máximo este desporto.

Existem 27 equipas à disposição o que, não sendo por si só invulgar, é complementado com as opções de trocas. Se lhe agrada brincar como manager, pode surripiar jogadores às melhores equipas mundiais e criar o seu próprio esquadrão com todas as estrelas.

Por todos estes motivos, Face Off '99 situa-se algures perto do topo o topo e acena com um velho stick de madeira a todos aqueles que lá chegaram primeiro. É um jogo simples, bem equipado e agradável, com bons gráficos e um interface amigável. O nosso único receio é que este possa ser o melhor momento da série Face Off. Afinal, quando se está no topo, só há um sítio para onde se pode ir...

[1] Deixaria este homem aproximar-se de si com um stick? [2] Acção atrás da baliza.

GRÁFICOS:	Pequenos melhoramentos, mas ainda assim agradáveis	8
JOGABILIDADE:	Trabalho de equipa, tácticas e socos. Está lá tudo	8
DURAÇÃO:	Irá agarrá-lo durante algum tempo	7

Exibição profunda e sofisticada, eis um óptimo exemplo de um jogo que finalmente traz alguma competição ao domínio de campo da EA.

Marco do

ENVIEM AS VOSSAS CARTAS PARA:
Revista Oficial PlayStation • Marco do Correio • Rua Laura Alves, 3 • 2745-152 **QUELUZ**

A PlayStation 2 ainda não tem nome nem "rosto", mas já chovem cartas com perguntas sobre a nova consola da Sony. **Tenham calma, há perguntas para as quais ainda não existe resposta...**

Quando o mundo acabar

Olá, chamo-me Hélder e tenho 19 anos. Gostava de vos perguntar algumas coisas sobre as quais tenho sérias dúvidas. Se no ano 2000 o mundo acabar, onde vou poder adquirir a minha Revista PlayStation? O que vai acontecer à minha consola PlayStation no ano 2000, se é que vai acontecer alguma coisa?
Hélder Leal – Lixa

Não tenha problemas. Se o Mundo acabar vamos certamente conseguir editar a Revista PlayStation no "outro mundo". Montamos uma banca na Avenida do Céu e outra nas Portas do Céu. Assim, à medida que os convidados chegam oferecemos uma revista e uma T-shirt. Acha boa ideia?
Mas já sabe, quando se aperceber de que o mundo está a acabar ponha a consola debaixo do braço e alguns jogos no bolso. É que o único sítio onde a PlayStation ainda não chegou foi ao Céu (temos de resolver isso). Aliás, alguém nos disse que São Pedro joga Carmageddon...

Jogos importados

Vi um anuncio em Espanha relativo a jogos importados dos EUA. Gostava de saber se se podem jogar na consola portuguesa (Parasite Eve, Xenogears...).
Emanuela Pacheco – Barcelos

Não. O sistema de TV é diferente. A imagem pode aparecer a branco e negro e a saltar.

Produção nacional

Porque é que vocês não se tornam a primeira produtora nacional de jogos PlayStation?
Marco Matos – Seixal

Primeiro, porque não produzimos jogos, só revistas. Depois, porque não sabemos fazer jogos. E por fim, porque dá muito mais gozo jogá-los do que fazê-los.

Sistema americano

Desde já deixo os meus agradecimentos a todo o pessoal aí da redacção, que trabalha imenso para pôr esta fabulosa revista todos os meses nas bancas. Queria também dar os meus parabéns atrasados por este ano de idade da edição portuguesa e aproveitar para esclarecer uma dúvidas.
Adquiri recentemente um cabo que serve para correr jogos americanos e que se liga na entrada da consola que diz "Universal AV". Conhecem este cabo? Será que é legal?
Miguel Carvalho – Santo Amaro de Oeiras

Vamos por partes. O cabo que equipa a actual PlayStation tem numa das pontas uma ficha Multi AV e na outra três fichas RCA de cores diferentes (branca, amarela e vermelha) que se encaixam numa ficha Euro AV para ligação ao televisor.
A consola europeia, de sistema PAL, não permite correr jogos do sistema americano, mesmo com o cabo que refere. Além disso necessita de um televisor com o sistema NTSC Americano. Não é apenas o cabo que converte o sistema.

Popularidade da PlayStation

Podiam dizer-me se a PlayStation continua a um bom ritmo de vendas em todo o mundo, especialmente no Japão, agora que a Dreamcast foi lançada? E será que a PlayStation vai perder popularidade devido à PSX 2?
João Paio – Lisboa

As últimas informações que temos sobre as vendas de consolas no Japão, reportam-se à primeira semana de Abril e eram as seguintes: PlayStation – 20.000; Nintendo 64 – 7.000; Dreamcast – 5.000. Quando sair, a PlayStation 2 vai encontrar cerca de 3.000 jogos que podem ser jogado nela e mais aqueles que serão feitos para ela. Dificilmente a actual PlayStation será abandonada.
Tenha em conta que existem actualmente mais de 50 milhões de consolas espalhadas pelo mundo, e que quando a Sony ou outra produtora de jogos projecta um novo jogo pensa à partida que tem 50 milhões de potenciais compradores. Posto isto, só mesmo uma empresa de vistas curtas é que iria deixar de fazer jogos para a PlayStation actual.

SimCity 3000

Gostava de saber se Ridge Racer Type 4 é compatível com o PocketStation (PDA)? Podiam informar-me se está planeada a conversão para PSX de SimCity 3000, tal como aconteceu com o seu antecessor, SimCity 2000.
José Sousa – Gondomar

Sim. Ridge Racer Type 4 pode ser jogado também no PocketStation. SimCity 3000 é um jogo muito mais complexo do que o 2000.
A Maxis diz que, por enquanto, SimCity 3000 só terá versões PC e Macintosh. Não têm planos para outras plataformas.

Compatibilidade

Tenho uma dúvida relativa ao PocketStation: será compatível com as demos que vêm juntamente com a revista ou seremos obrigados a comprar jogos compatíveis com o PocketStation?
Ricardo Amaral – Coimbra

As demos não passam disso mesmo, demos. O PocketStation só é compatível com jogos.

O Poeta

Quando a vi a primeira vez fiquei pasmo
Segui-a com toda a precisão
Acreditei no amor à primeira vista
E desde aí a PlayStation jamais
sairá do meu coração.

Fala dos jogos em pormenor
De qualquer um dos modos
Pois a melhor no mercado e redor
Será sempre a PlayStation.

Descreve tudo de importante
Era tudo o que eu queria
Ter assim uma amante
Pois sem ela não vivia!

Pensava ser impossível ter
Uma revista tão completa
Ninguém me impede de a ler
Nem mesmo a discoteca.

Agradeço a sua existência e a
Quem nela trabalha
Foi muito bem pensada
Sem dúvida uma ideia fabulosa
Pois a revista está mesmo ousada.
Sérgio Reis – Fermentelos

Gostámos muito. Obrigado!

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

RUNNING WILD

RAÇAS DO NÍVEL MEDIUM
Para aceder às personagens do nível de dificuldade Medium pressione ↑, ⊡, R1, L2, L2, ↑, no menu de selecção do factor de dificuldade.

RAÇAS DO NÍVEL HARD
Para aceder às personagens do nível de dificuldade Hard pressione L2, ↓, L1, R1, no menu de selecção do factor de dificuldade.

RAÇAS DO NÍVEL EXPERT
Para aceder às personagens do nível de dificuldade Expert pressione ⊡, ↓, L2, ↓, ◎, L2, no menu de selecção do factor de dificuldade.

ACEDER A BLIZZARO
Para ter acesso à personagem escondida, Blizzaro, pressione ↑, ↓, L1, ◎, ◎, R1, R2, L1, no menu Secret Options.

ACEDER A PYRO
Para ter acesso à personagem escondida, Pyro, pressione ↑, ↓, ◎, ↓, L2, ↓, R1, L2, no menu Secret Options.

ACEDER A REX
Para ter acesso à personagem escondida, Rex, pressione L2, R2, R1, ↑, ⊡, R2, no menu Secret Options.

ACEDER A TOX
Para ter acesso à personagem escondida, Tox, pressione ◎, ↑, ⊡, ◎, ⊡, R1, L1, no menu Secret Options.

ACEDER A KOSTRA
Para ter acesso à personagem escondida, Kostra, pressione ↑, ↑, ⊡, L2, R2, L2, R2, ↓, no menu Secret Options.

ACEDER A LUNARR
Para ter acesso à personagem escondida, Lunarr, pressione ↓, ↓, L1, ↑, ⊡, R2, no menu Secret Options.

X-GAMES PRO BOARDERS

MODO CIRCUIT
Para aceder ao modo Circuit, introduza ⊗, ◎, ⊗, △, △, ⊡, no ecrã de password.

MODO CIRCUIT E OLLIE B
Para aceder ao modo Circuit e à personagem Ollie B, introduza △, ⊗, ⊡, ⊗, △, ◎, no ecrã de password.

SUPER CIRCUITOS
Para aceder aos super circuitos do modo Circuit, introduza ⊡, △, ⊗, ⊡, ◎, ◎, no ecrã de password.

BLOODLINES

Para ver a galeria de arte de Bloodlines, introduza
L, E, O, N, A, R, D, O
no ecrã de password.

Para aceder à galeria de voz de Bloodlines, introduza
T, O, N, G, U, E, B, A, T, H
no ecrã de password.

Para aceder à personagem secreta, "Jon", simplesmente introduza
U, N, M, A, S, K, E, D
no ecrã de password.

Para aceder à personagem secreta, "Angor", simplesmente introduza
C, L, A, W, E, D, F, I, S, T
no ecrã de password.

Para aceder à personagem secreta, "Daria", introduza
D, O, M, I, N, A, T, I, O, N
no ecrã de password.

Para aceder à personagem secreta, "J.O.E.", introduza
J, U, J, O, F, E, V, R, Y, 1
no ecrã de password.

Para aceder ao Modo Expert, introduza
S, K, U, P, A, S, T, Y, L, E
no ecrã de password.

BRIAN LARA CRICKET

Introduza os seguintes códigos para obter os respectivos efeitos:

BIGBALLS	Bolas de críquete grandes
CHRISREA	Câmara de capacete
DROPBALL	Jogadores com dedos de manteiga
PENSIONS	Melhor XI
SOLIDOAK	Bolas imparáveis
SUNSHINE	Críquete de praia
SUPERMAN	Super batidas

Passwords para partidas clássicas
Pressione ↓ e ⊗ para aceder ao menu de password e introduza um dos seguintes códigos:

OVERTIME	Partida clássica 2
SAUSAGES	Partida clássica 3
DILLBERT	Partida clássica 4
BATKINGS	Partida clássica 5
PANCAKES	Partida clássica 6
FRIEDEGG	Partida clássica 7
PLACEBO1	Partida clássica 8
CLUELESS	Partida clássica 9

1
2
[1] Faça com que estas pequenas bolas fiquem maiores. [2] Aumente as suas hipóteses de vitória.

NFL XTREME

JOGADORES COM CABEÇAS GRANDES
Para jogar o jogo seleccionado no modo cabeças grandes, dirija-se ao Rosters do menu principal e seleccione Create Free Agent. Depois introduza **B, I, G, H, E, A, D** como primeiro nome e **B, O, B, B, Y** como ultimo. Quando seleccionar o jogo que quiser jogar, a sua equipa e a do adversário terão jogadores com cabeças gigantescas.

JOGADORES COM CABEÇAS ACHATADAS
Para jogar o jogo seleccionado no modo cabeças achatadas, dirija-se ao Rosters do menu principal e seleccione Create Free Agent. Agora introduza **C, O, I, N, H, E, A, D** como primeiro nome e **C, O, R, E, Y** como último. Quando seleccionar o jogo que quiser jogar, a sua equipa e a do adversário terão jogadores com cabeças espalmadas.

JOGADORES ANÕES
Para jogar o jogo seleccionado no modo jogadores anões, dirija-se ao Rosters do menu principal e seleccione Create Free Agent. Agora introduza **T, I, N, Y** como primeiro nome e **T, O, M** como último. Quando seleccionar o jogo que quiser jogar, a sua equipa e a do adversário terão jogadores pequenos.

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

Para conseguir dar mais distância às suas tacadas em todos os modos de jogo de Pro 18, escolha o ícone de informação no menu principal e depois Create Golfer. Agora dirija-se à opção Edit Name e introduza **L, O, N, G, S, H, O, T, W, O, N, D, E, R**. Após seleccionar a imagem do golfista, vá a qualquer dos modos de jogo e seleccione o jogador com o nome alterado para activar o truque.

[1] Domine o mundo mas sem stress. [2] Encha o inventário, faça o Duke desaparecer, alcance a invulnerabilidade...

GLOBAL DOMINATION

Nota: os códigos seguintes devem ser introduzidos durante o jogo mas em pausa. Se um código for introduzido uma segunda vez, pode aumentar ou diminuir o seu arsenal ou até mesmo desactivar o efeito.

Para poder saltar de nível pressione: ✕, L1, L1, R1, R1, ✕, L1. Se o código for correctamente inserido o número da missão em que se encontra deve aparecer no ecrã. Faça Zoom in/out ao globo para mudar de missão e pressione △, para aceitar o nível escolhido.

Para ter um aliado com IA, que irá defender e expandir o seu império, pressione: SELECT, R1, R1, R1, ✕, L1, L1. Se o código for correctamente inserido deverá aparecer uma mensagem que diz "you've got a new friend" no ecrã.

Para proteger um dos seus países seleccionados pressione: ✕, SELECT, SELECT, R1, R1, R1, L1, L1, R1. Se o código for correctamente inserido deverá aparecer uma mensagem no ecrã que diz "Shield".

Para aumentar as munições das armas especiais para o máximo pressione: ✕, SELECT, SELECT, L1, L1, L1, R1, L1, R1, L1. Se o código for correctamente inserido a mensagem "smart bombs" aparecerá no ecrã.

Para melhorar as suas tropas de Forças Especiais pressione: SELECT, ✕, SELECT, ✕, L1, L1, R1. Se o código for correctamente introduzido deverá aparecer a mensagem "super fighters" no ecrã.

Para adquirir a habilidade de ver os submarinos dos inimigos pressione: L1, R1, ✕, ✕, ✕, ✕, L1, L1. Se o código for correctamente inserido deverá aparecer no ecrã a mensagem "see subs".

Para aumentar as munições do seu sistema defensivo pressione: L1, L1, L1, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT. Se o código for correctamente inserido deverá aparecer no ecrã a mensagem "More missiles".

Para adquirir a habilidade de fazer com que um dos seus mísseis de defesa se divida em seis pressione: R1, R1, R1, SELECT, SELECT, ✕, ✕. Se o código for correctamente inserido deverá aparecer no ecrã a mensagem "Split defense".

Para adquirir a habilidade de disparar a partir todos os silos de defesa que possui, ao invés do que está seleccionado pressione: R1, L1, R1, ✕, ✕, ✕, ✕. Se o código for correctamente inserido deverá aparecer no ecrã a mensagem "Multiple defense launch".

Para adquirir a habilidade de produzir todas a unidades moveis pressione: R1, L1, SELECT, SELECT, ✕, ✕, L1. Se o código for correctamente inserido deverá aparecer no ecrã a mensagem "You can build all resources".

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Os códigos abaixo devem ser introduzidos durante o jogo, em pausa. Se os códigos forem inseridos muito rapidamente podem não funcionar.

Munições infinitas
←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT

Todas as armas
L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←

Inventário completo
R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2

Todas as chaves
↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓

Invisibilidade
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1

Dois Dukes
L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2

Invulnerabilidade temporária
R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2

MAX POWER RACING

TODAS AS PISTAS

Para aceder a todas as pistas, active o ícone de África no mapa e introduza: R1, R2, R1, L1, □, L1. Se o código for aceite deverá ouvir o som de um jacto.

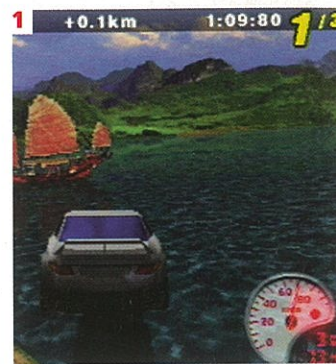
CARROS PERFORMANCE

Para aceder aos carros Performance, desbloqueie a pista do Reino Unido, active-a no ecrã do mapa e introduza: R1, □, L1, ○, R2, ○. Se o código for correctamente inserido deverá ouvir o som de um trovão.

CARROS GTI

Para aceder a todos os carros GTI desbloqueie a pista de Roma, active-a no ecrã do mapa e introduza: L1, ○, R1, □, L2, □. Se o código for correctamente inserido deverá ouvir o som de um jacto.

CARROS DE CONTROLO REMOTO

Para aceder aos carros de modelismo desbloqueie a pista dos EUA, active-a no ecrã do mapa e introduza: □, L1, R2, L2, ○, R1. Quando tiver escolhido o seu veículo e opções mantenha ← + L2 pressionados, no ecrã de loading branco.

KNOCKOUT KINGS '99

LUTADORES COM CABEÇAS GORDAS

Para obter lutadores com cabeças gordas entre no menu principal e digite ←, ○, ←, △, ←, □, ←, ✕. Deverá ouvir um som a confirmar a correcta inserção do código.

LUTAR COM UM URSO

Entre no menu principal e pressione →, □, →, △, →, ○, →, ✕. Agora seleccione um lutador e ele aparecerá como um urso.

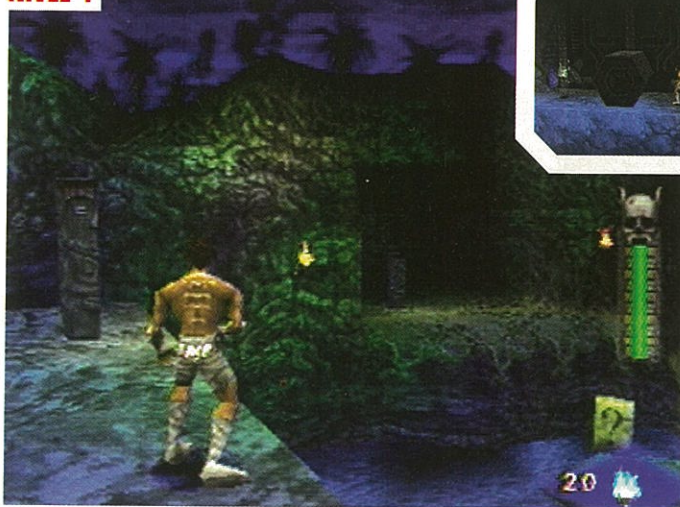
RECUPERAR ENERGIA

Entre as lutas é-lhe dada a opção de treinar contra um saco pesado ou um saco de velocidade. Neste ponto, mantenha pressionado L1 + L2 + R1 + R2. Quanto mais tempo ficar a pressionar, mais energia recuperará.

[1] Não existe nenhum truque que lhe permita entrar dentro de água impunemente. [2] Não seja um simples homem, seja um urso.

TOP SECRET

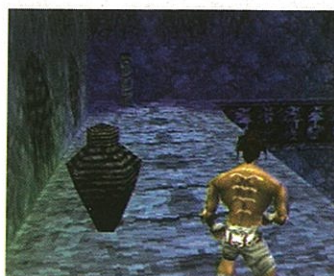
"QUALQUER UM COM CORAÇÃO", POR CERTO ESTAS PALAVRAS NÃO SE REFEREM A AKUJI... ENTERRADOS PROFUNDAMENTE NOS 13 PLANOS DO INFERNO ENCONTRAM-SE OS ILUSTRES ANTEPASSADOS DE AKUJI. EIS COMO OS ENCONTRAR.

AKUJI THE HEARTLESS

NÍVEL 1

NÍVEL 1
COCYTUS: THE RIVER OF SOULS

Como seria de esperar, este nível de abertura não tem nada de muito complicado. O primeiro antepassado está escondido numa estaca de voodoo em cima de uma saliência à esquerda da primeira queda de água. Suba e atinja a estaca para o libertar.
O segundo está sentado ao lado do interruptor que activa ou desactiva a nora. Eles tornam-se muito mais esquivos à medida que o jogo progride... Quando Akuji alcançar a pedra Loa que abre o portão, atinja o cesto à direita e acrescente mais uma cabeça à sua colecção.
O antepassado final (há quatro por nível) desta área é um pouco mais difícil.
Depois de subir para a rede que conduz para o pátio (e por fim para a saída) olhe para a saliência da esquerda e verá uma estaca voodoo na extremidade.
O avô está preso lá dentro, mas como lá chegar? Salte para cima do parapeito do lado esquerdo e, antes de atingir o interruptor para sair do nível, observe o arame que o conduz através do pátio.
Deslize por ele e reclame o prémio.

NÍVEL 2
PLUTON: THE TEMPLE OF TEARS

Não há desculpa para não encontrar todos os antepassados deste nível pois ele já foi publicado no CD de demos há algum tempo, mas caso tenha dificuldades... O primeiro está astutamente escondido. Depois de abrir o alçapão com a pedra Loa, desça para atingir os sacerdotes e activar o interruptor que abre a porta para a área seguinte. Salte pela porta verde e irá aparecer no ponto inicial, depois desça pelo buraco uma segunda vez para encontrar o parente há muito perdido sentado pacientemente à frente do portal. Para encontrar o segundo, salte pela ponte que a pedra Loa desce e verifique o grande bloco à direita. O sujeito está escondido no topo, por isso espere até que o bloco desça um pouco e salte para a saliência, cuidadosamente... A seguir tem de salvar um simples par de parentes, um está a descansar num bloco à esquerda da primeira área com interruptores, mas para o recolher o jogador tem de ganhar acesso à área seguinte. Os interruptores abrem uma porta que bloqueia o caminho. Depois de atravessar a porta, salte sobre o demónio sem pernas e dê um grande salto para o pilar. O seu antepassado final está no charco ao fundo da sala seguinte. Salve-o e dirija-se para a saída.

NÍVEL 3
KHALAS: THE SACTUM HATE

Neste nível detectará facilmente o primeiro alvo, mas não saberá como o alcançar. Ele está sentado num lustre bem alto na segunda sala, por isso tem de se baloiçar através dela na rede, depois baloice (L2 + Cima e Baixo) e salte, tentando agarrar-se à saliência.
O próximo encontra-se mesmo ao virar da esquina. Antes de saltar para a próxima plataforma da pedra Loa, olhe para a esquerda e verá uma saliência com o antepassado sentado na extremidade. Para o alcançar suba um conjunto de degraus bem disfarçados.
O terceiro parente é bem difícil de salvar, está escondido atrás das grades na sala grande com uma plataforma a girar. Recolha a pedra Loa e use-a para aceder ao piso de cima, depois dispare um raio contra o pêndulo de

NÍVEL 2

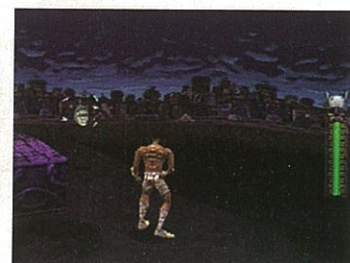
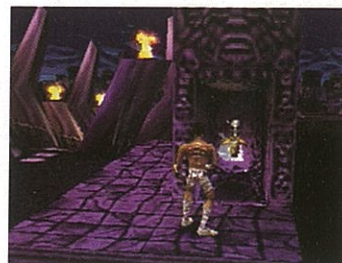
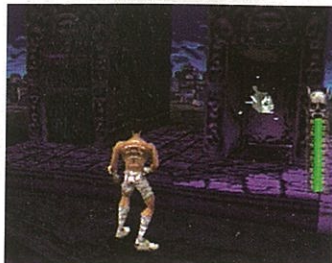
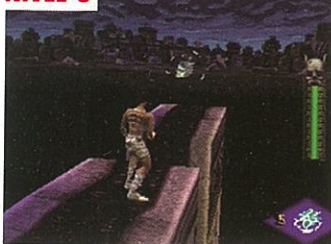
aspecto estranho que está sob a rede. Acerte no alvo e a porta da prisão abaixo abre-se permitindo que desça para recolher a caveira espectral. O seu familiar final está a um simples salto acima das saliências à direita da sala seguinte em que Akuji entra. Não há que falhar, a sério...

TOP SECRET

NÍVEL 4

NÍVEL 4

OINOS: THE DARK ACROPOLIS

Este nível é um pouco difícil, inclui fantasmas de rinocerontes, imaginem só! Quem pensaria em tal coisa?
A primeira caveira está imediatamente a seguir às rodas com espinhos, não tem como falhar pois precisa de atingir o diamante azul que está ao pé para progredir no nível. Os dois antepassados seguintes são, contudo, um pouco mais difíceis. Quando se tiver livrado do primeiro rinoceronte, verifique a saliência acima da porta que se abriu.
O sujeito que procura está aí. Salte para a parede próxima das chamas e salte para trás para fora da extremidade do bloco de fogo. Pode agarrar-se à extremidade do arco e içar-se a partir daí. Contudo, não se aproxime demasiado do fogo. O terceiro está na sala seguinte onde estão três rochas a rebolar, no segundo arco depois de apanhar a pedra Loa. É demasiado óbvio, mas requer um salto habilidoso para o alcançar em segurança...
O seu familiar final está no segundo nível da sala com espinhos nas paredes. Pode alcançá-lo sem problemas e depois pode saltar de novo para baixo para apanhar a segunda pedra Loa e escapar.

NÍVEL 5

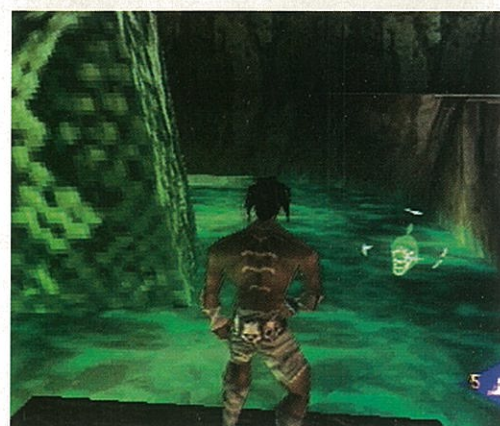
DISCORD: THE BURIAL MOUNDS

Verá o primeiro antepassado logo no início do nível, por isso encontrar o caminho não será problemático. Salte sobre o precipício usando a rocha flutuante como ponte e suba para a esquerda. Saltando do pilar para a estaca poderá voltar facilmente ao arco inicial, mas o salto final é longo, por isso certifique-se de que ganha balanço e se pendura na aresta.
Depois de o salvar, siga através do nível atravessando a ponte e subindo até ao diamante de Checkpoint. Observe cuidadosamente a área e verá uma liana que o leva para baixo até outras campas. Aí, verifique a porta da direita para encontrar o próximo antepassado. Se passar por alguns portões de pedras Loa acede à segunda ponte. Aqui encontrará um pequeno bloco com uma porta de madeira de lado. Adivinhe o que lá está dentro... Depois de ultrapassar as exasperantes rochas flutuantes, encontrará o seu quarto e final parente escondido atrás do portão de saída. Não seja demasiado precipitado a atravessar o portal, jovem guerreiro...

NÍVEL 5

NÍVEL 6

NÍVEL 6
STYGIA: THE BLOOD SWAMP

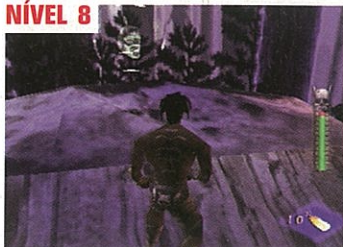
Progredindo através do lago de ácido, a caminho da primeira pedra Loa, localizará facilmente um velhote suspenso numa gaiola medieval. Use a plataforma e deverá poder recolhê-lo com relativa facilidade. Um salto em balanço é a forma mais segura, a menos que deseje tomar um banho de ácido. Para encontrar a alma seguinte, Akuji tem de suportar alguns danos pois esta encontra-se diabolicamente escondida na poça de ácido da serpente. Desça para o bloco de madeira e dê um salto rápido para apanhar a caveira, depois retire-se antes que Akuji se comece a desfazer. Se quer recolher o terceiro antepassado, tem de dar uns quantos saltos habilidosos. Quando por fim conseguir ultrapassar a terceira (e última) sala da serpente, mantenha-se na última plataforma e aguarde que esta alcance o ponto mais alto, depois salte para a porta. Com um pouco de sorte conseguirá agarrar-se à soleira e içar-se para apanhar a outra caveira.
O seu último antepassado neste nível também se encontra num local de difícil acesso. Quando ultrapassar dois pisos da torre do Deus Serpente, terá de saltar por um conjunto de rochas flutuantes para alcançar a pedra Loa final.
O parente que procura está mesmo debaixo da plataforma de madeira que tem a pedra, por isso, desça cuidadosamente e recolha-o ao cair. Não é dos mais difíceis. A sério...

NÍVEL 7
HUTAMA: BLIGHT

Num nível em geral difícil, este primeiro antepassado é fácil de encontrar. Desça a encosta na direcção de um cacto e encontrá-lo-á empoleirado em cima de uma rocha guardada por uma planta carnívora gigante. Use a planta como ponte para saltar para o pilar mas, obviamente, não se demore muito próximo das mandíbulas da planta...
O diamante Checkpoint depois da ponte marca o local onde deve procurar o seu segundo primo. Salte para a palmeira saltitante mesmo à direita do Checkpoint e salte para cima para o nível seguinte. A partir daqui, um arame leva-o até à venerável alma. Fácil... Depois de ter derrotado os espíritos gorilas, encontra um caminho que o conduz até outra palmeira saltitante, desta vez próxima de uma árvore gigante. Use a palmeira para saltar para o caminho de madeira acima e depois dê um enorme salto para a outra palmeira. Salte até aos ramos altaneiros da árvore, onde um cesto esconde o terceiro antepassado. Depois de muitos encontrões, empurrões e facadas Akuji alcança o terceiro Checkpoint no mesmo local onde encontra o último antepassado deste nível. Ele não é fácil de alcançar, por isso é melhor praticar os saltos... Depois de se livrar do gorila, suba a escada e salte para a saliência que está escondida ao virar da esquina.
Se conseguir, terá de dar outro salto para a saliência do antepassado.

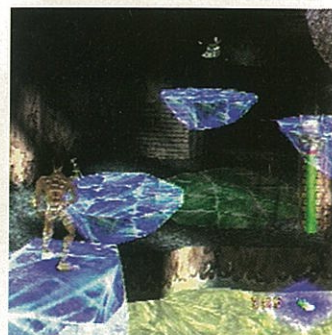
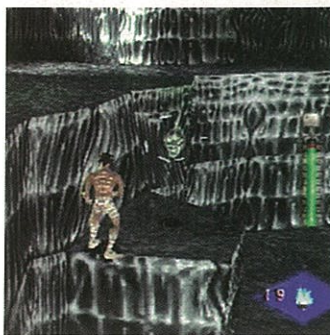
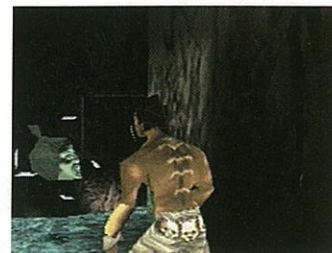
NÍVEL 7

NÍVEL 8
LADHAA: THE ARBORETUM

Este nível seria fácil se não fossem os diabólicos golpes que Akuji sofre incessantemente enquanto tenta dar saltos. Felizmente os antepassados não são muito difíceis de encontrar.
O primeiro está acima da rampa mesmo depois da segunda área – há uma poça de sangue abaixo da escada que indica o caminho. Depois de voar na asa delta tem de saltar cuidadosamente para uma plataforma precária. Faça a travessia em segurança e a escada na árvore em frente conduz até ao segundo antepassado, que está sentado como um mocho num nicho do tronco. O terceiro está sentado num altar mesmo antes do tronco com saliências a rodar. Este é fácil de salvar ao contrário do último que se encontra numa posição estranha.

NÍVEL 8

Depois do terceiro voo de asa delta, chegará a uma grande câmara com um par de criaturas semelhantes a caranguejos a vaguear. Livre-se dos monstros e olhe para cima através do buraco no tecto. Uns quantos tiros precisos serão suficientes para derrubar a cabeça de vespa, trazendo com ela uma escada que pode usar para subir até ao topo. O seu antepassado final está escondido do outro lado do tronco. Recolha-o e pode ultrapassar as redes adiante e fazer o último voo de asa delta para a porta de saída.

NÍVEL 9
SEIMOS: THE SLIME CAVES

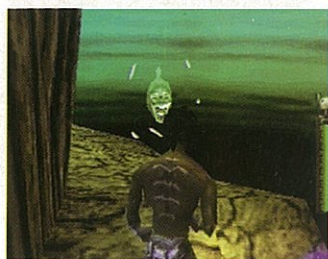
Uma vez mais, o primeiro parente é fácil de encontrar. Não o pode falhar, está escondido atrás da grande estátua verde que tem de partir para soltar a escada para a terceira área. Encontra-a na sala do charco grande depois de colocar a primeira pedra Loa no lugar. Simples! O segundo também não é de todo difícil. Siga o caminho que conduz para a esquerda e encontrá-lo-á no topo. O terceiro passa facilmente despercebido, por isso esteja atento... Está imediatamente abaixo da saliência com o terceiro portão Loa. Depois recolher a caveira siga para um combate com um sub-boss e apanhe o antepassado final, que é deveras difícil de conseguir. Com a última pedra Loa no local, sai uma ponte de gelo da parede e Akuji pode dar uns saltos difíceis até uma rocha em equilíbrio pronta a ser rolada para o poço abaixo. Dirija-se primeiro para a rocha, as plataformas de gelo flutuante provocam alguns danos, por isso precisa de ser rápido. Quando empurrar a rocha e abrir a saída, pode saltar até ao antepassado. Atenção aos espinhos e, se cair, saia do ácido o mais depressa possível, claro.

NÍVEL 9

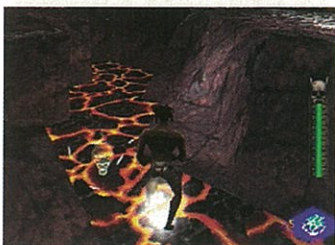
AKUJI THE HEARTLESS

NÍVEL 10
LIMBO: A CROSSROADS

Não cometa erros, este é provavelmente o nível mais difícil de todo o jogo. Exige saltos precisos, tem o todo o tipo de monstros e os antepassados também são muito difíceis de encontrar...
O primeiro está numa ilha à direita do primeiro ponto Loa. Primeiro terá de saltar pelas plataformas para escapar à bolha verde que o persegue, depois rode e dirija-se na sua direcção. O antepassado está guardado por um bobo flamejante mortífero, por isso esteja atento aos relâmpagos, especialmente quando estiver a sincronizar o salto de volta para as plataformas flutuantes.
Felizmente o antepassado seguinte é mais fácil de alcançar.
Depois de derrotar o espírito leão, verifique as duas lanças que alguém espetou no lado direito da saliência. Desça e encontrará outro primo há muito desaparecido. Uma útil escada conduz de volta ao topo.
A secção seguinte do nível é uma combinação de pesadelo de saltos difíceis e de bobos lança-relâmpagos, passe-os para chegar ao charco de ácido e pode recolher outro dos seus parentes. Salte pelas plataformas que desaparecem até à pedra Loa, mas na volta, dirija-se para a esquerda para o interruptor que está numa rocha flutuante.
Acerte-lhe e abre-se uma porta que revela entre outros bónus, o seu tio-avô Berto. Ou o que resta dele...
O seu último familiar encontra-se na última área, escondido na base de uma enorme estátua. Desça até ele, depois salte para o lodo e suba de volta para o topo e para a saída.

NÍVEL 11
ENOCH: THE BLOOD RUINS

O seu primeiro objectivo é simples: desça na plataforma para o nível abaixo, salte através dele e encontra aí o parente sentado.
Depois salte de volta, atinja o outro interruptor e o antepassado está noutra plataforma da sala seguinte.
De todos os membros há muito falecidos da sua longa família, este é o mais difícil de alcançar.
Vê-lo-á facilmente, sentado no topo do pilar à esquerda, mas para o alcançar terá de subir a escada próxima da cascata de sangue e descer do nível acima.
É essencial uma descida controlada, pois se falhar Akuji cai para o infinito.
Quando passar o portão para a área seguinte encontrará um diamante Checkpoint. Apanhe-o e olhe para a parede à esquerda.
Um dos blocos tem uma cor ligeiramente diferente dos outros e é fácil adivinhar o que ele esconde.
Quando encontrar a última ranhura da pedra Loa, verifique a parede da esquerda, o quarto antepassado está perto do arco. É muito fácil de recolher. Salte simplesmente para cima da estaca voodoo mais próxima e ice-se.

TOP SECRET _AKUJI THE HEARTLESS

NÍVEL 12

NÍVEL 13

NÍVEL 12
CAINE: THE BLACK TEMPLE

O primeiro antepassado está mesmo à frente do seu nariz. Provavelmente, aterrou em cima dele quando caiu do pilar no início do nível. Ele está sentado numa rocha no meio do poço de lava principal. O segundo também é fácil, requer apenas um pouco de observação. Verifique o caminho adiante depois de se livrar dos macacos e vê-lo-á numa saliência, no meio de um pequeno exército de bonecas voodoo. Basta saltar até ele, mas esteja atento ao bobo que aparece atrás de si. O terceiro antepassado também não põe problemas. Depois de ter saltado pelos blocos móveis próximos do Checkpoint, encontrá-lo-á na base de um pequeno poço de lava na sala seguinte. Finalmente, após colocar a pedra Loa na ranhura, verifique as lâminas rotativas no canto direito da sala da grande estátua. Antes de saltar, espere que a lâmina vertical se projecte para cima, esquive-se à serra horizontal e recolha o antepassado. Nada difícil...

NÍVEL 13
GEHENNA: THE DEAD ARMADA

Não é o mais fácil dos níveis, mas ninguém esperaria que o fosse pois é o último. A parte mais difícil são os saltos constantes de plataformas rotativas para o convés de navios instáveis. Depois de se livrar dos estranhos monstros espaciais em forma de bola, salte sobre os tubos com vapor e desça para a secção seguinte na plataforma. Derrote os dois demónios com cabeça de touro e desça para a saliência com o barril, mesmo debaixo da plataforma móvel. Rebente o barril para encontrar o seu parente. O próximo antepassado está lá em cima no cesto de vigia do segundo navio. Salte para a rede, a partir do convés do navio, e suba até ao topo. Certifique-se de que alveja os dois monstros verdes antes de subir ou será incinerado na cordoalha.
A seguir, depois de recolher a pedra Loa, passar as plataformas e evitar os barris que lhe são atirados, verifique os dois blocos flutuantes em frente.
O mais distante aloja a penúltima caveira. Tenha cuidado ao saltar pois é uma queda muito grande. Finalmente, o seu 52º antepassado requer um pouco mais de acção, pois está escondido na cordoalha do navio onde começou. Quando colocar ambas as pedras Loa, deve descer uma escada que lhe dá acesso ao convés. Salte cuidadosamente para as cordas e suba para a vigia, onde encontrará outro arpão. Dispare da proa para o mastro, deslize até lá e encontra o seu companheiro escondido por trás do mastro. Depois de tudo isso, desça para o convés, deslize no outro arpão e volte para casa com todos os parentes.

VOODOO

BOSS 1:
MAHDI: THE LAIR OF MAHDI

Pode derrotar este boss apenas com os seus ataques de espada. Mantenha-se escondido atrás dos blocos quando este lançar os raios e esquive-se da granada quando esta vier na sua direcção. Espere que o monstro que se arrasta salte para o seu lado do abismo e atinja-o o maior número de vezes possível. Ele sucumbe facilmente. Facílimo!

BOSS 2:
OKAL: THE WEB OF OKAL

Corra em volta da teia atingindo os cinco sacos grandes de ovos amarelos, quatro ou cinco golpes e eles abrir-se-ão permitindo que obtenha estoiro infernal ou o anel da morte. Uma vez todos rebentados, uma aranha gigante desce e começa a alvejar Akuji com raios espirituais. Partindo do principio que recolheu todos os feitiços, deve poder esconder-se por trás de um dos ramos da teia e acertar-lhe. Use todos os feitiços e o adversário deve tombar no solo, senão terá de avançar e enfrentá-lo, o que é de facto muito difícil.

BOSS 3:
PURITY: THE CHAMBER

Elimine a primeira mulher tresloucada utilizando feitiços e uns quantos pontapés. Depois observe o ácido a borbulhar do peito dela. Não demorará muito a derrotá-la. Depois de a matar, salte pelo pesadelo freudiano no canto para um covil encharcado de ácido e derrote o segundo monstro. Depois de uns quantos golpes este divide-se em dois, destrua a parte inferior para agarrar um grande coração, depois fique afastado da parte superior e dispare raios até que ele morra.

BOSS 4:
BARON SAMEDI: THE FINAL CONFLICT

Obviamente, este será o boss mais difícil de derrotar e é deveras muito forte. Corra em volta do campo de batalha abrindo os diamantes para recolher os feitiços. Depois, uma vez recolhido um pequeno arsenal, liberte-o sobre o malvado Baron. Ele tentará esquivar-se mas eventualmente Akuji acabará por conseguir atingi-lo. Ataque-o à distância e esquive-se dos raios. Quando Baron morrer, transforma-se noutro monstro, Golgoth. Este é um pouco mais fácil, desde que Akuji tenha recolhido uma boa quantidade de feitiços anel da morte. Aproxime-se e acerte-lhe com o feitiço até que Golgoth morra, basta pressionar continuamente o botão de disparo e este não poderá retaliar. Quando Golgoth morrer, Akuji tem uma agradável reunião familiar.

TOP SECRET

PODE NÃO SER FINAL FANTASY VIII, MAS É UM ÓPTIMO (PARA NÃO DIZER ENORME) RPG. NA PRIMEIRA PARTE DO GUIA, DIZEMOS-LHE O QUE RECOLHER, COM QUEM FALAR E QUEM DERROTAR...

WILD ARMS

SURF VILLAGE (APRESENTAÇÃO DO RUDY)

Receba a Bomb Tool do Mayor. Visite a Berry Cave a Sul.
ITENS: Bomb Tool

BERRY CAVE

Active as alavancas para mover as estátuas. Use a bomba para explodir a tabuleta e a parede falsa. Expluda a parede depois de falar com o Tony. Combata o boss Zombie. Dirija-se para Sul para Adlehyde.
ITENS: 50g, 50g, 1 Holy Symbol, 1 Heal Berry, 1 Bullet clip, 1 Power Apple, 1 Agile Apple, 1 Hardy Apple, Bandana, 1 Holy Berry

TEMPLE OF MEMORY (APRESENTAÇÃO DO JACK)

Use o Hanpan para obter o baú. Alcance o segundo interruptor colocando-se sobre o primeiro. Coloque-se sobre os diamantes vermelhos para abrir os portões. Empurre o bloco do meio borda fora e use o Hanpan para atingir o diamante vermelho. Anote o nome de Elw na imagem no fim. Mova-se para Sudeste para Adlehyde.
ITENS: 5 Heal Berries, Hide Glove, Cowboy Hat, 1 Agile Apple

CURAN ABBEY (APRESENTAÇÃO DA CECELIA)

Fale com a professora na sala E. Fale com a criança nas estantes. Receba o Pocket Watch do Anje no segundo piso. Volte para as estantes e use o Pocket Watch. Regresse e fale com a Sister Mary. Fale com rapariga na passagem esquerda sobre interruptores em estátuas. Dirija-se para as estátuas no pátio, pressione os interruptores, faça com que as estátuas se virem umas para as outras, coloque-se entre elas e use a Tear Drop. Depois use a Tear Drop para entrar na biblioteca secreta.
ITENS: Pocket Watch Tool

SECRET LIBRARY

Apanhe três livros e atire-os para o fogo. Atire caixas aos cristais. Leia o livro na mesa e lute com o Book Monster. Apanhe a Water Rune do Stoldark. Dirija-se para Nordeste para Adlehyde.
ITENS: 1 Medicine, 2 Magic Carrots, 2 Heal Berries, Capuche, Water Rune

ADLEHYDE

Faça com que Cecelia fale com King. Fale com Emma (no cimo das escadas da casa a norte da estalagem). Agora todos se juntarão. Faça com que Cecelia e Jack falem um com o outro e faça-os falar com Rudy.
ITENS: 200g, 1 Crest Graph, 1 Power Apple, Moon Stone, 1 Magic Carrot, 1 Heat Salve, 3 Heal Berries, 1 Hardy Apple, 1 Agile Apple, 1 Antidote, 1 Toy Hammer

Treasure Hunter:
"Hey, Hanpan. What is th

TOP SECRET

LOLITHIA'S TOMB

Suba e fale com Emma (na galeria de cima à esquerda). Use o Hanpan para obter o itens dos baús amarelos. Expluda as rochas verdes com a Bomb Tool. Caia da saliência do meio, expluda a rocha verde e depois use o Hanpan para a activar. Use a tear Drop na Magic Door. Pressione o pequeno botão atrás da estátua. Aparecerão quatro blocos, empurre-os para os quatro cantos em volta da estátua. Use a Tear Drop novamente na porta. Fale com Golem depois de derrotar Magtortous. Volte e conte à Emma.

ITENS: 1 Potion Berry, 5 Heal Berries, 1 Power Apple, 1 Mystic Apple, Buckler, 1 Revive Fruit, 2 Magic Carrots, 1 Hardy Apple, 1 Crest Graph

RUINS FESTIVAL & DESTRUCTION OF ADLEHYDE

Volte a Adlehyde e fique na estalagem. Vá ao Festival (saída Este de Adlehyde). Encontre Emma para ganhar uma recompensa de 500g. Jogue e ande nas diversões. Compre Small Flowers. Veja o Ruins Festival Games Prizes Chart para ver o que pode ganhar. Quando estiver pronto, fale com o casal no canto Nordeste. Vá directamente para a cidade para encontrar o Morde-Tornozelos com o balão vermelho (atrás da Weapons Shop). Agora aparecerão demónios para destruir Adlehyde. Salve tantas pessoas quantas puder. Cecelia está à frente da entrada do castelo. Faça com que Cecelia fale com King para ouvir as exigências dos demónios. Fale com o Chef que está à esquerda na cozinha - ele revelará uma passagem secreta.

SECRET PASSAGE

Use o Hanpan através do fosso para recolher os baús. Saia do canto Sudeste. Grave e depois entre em Adlehyde. Dê a Tear Drop a Belselk e depois derrote-o.

ITENS: 1 Potion Berry, 1 Power Apple, 1 Mystic Apple, 2 Magic Carrots, 1 Hardy Apple, 1 Agile Apple, 120 g, 3g

ADLEHYDE CASTLE

Fale com Cecelia no quarto dela. Fale com Minister Johan na sala War Council. Saia de Adlehyde e dirija-se para Oeste para Mountain Pass.

ITENS: 1 Magic Carrot, 1 Mystic Apple, 1 Revive Fruit, 100g

MOUNTAIN PASS

Apanhe a Lighter Tool. Volte, acenda a lanterna e depois passe entre as cavernas. Jack obtém o Sonic Buster. Use a Bomb Tool para obter o Magic Map antes de abandonar a segunda caverna.

ITENS: 1 Magic Carrot, 3 Antidotes, 1 Heal Berry, Olive Branch, 1 Crest Graph, Magic Map, Lighter Tool

MILAMA

Fale com a mulher sobre o Shrine Guardian. Fale com o dono do Pub sobre o Guardian Temple. Apanhe a Holy Medal.

ITENS: 10 Gal Hat, Cute Ribbon, Metal Band, 1 Mystic Apple, 1 Hardy Apple, 1 Heal Berry, 1 Agile Apple, 1 Power Apple, 1 Potion Berry, 690g, 127g, 1 Violet Rose, Holy Medal

GUARDIAN SHRINE

Acenda as velas pela ordem 2, 10, 6 e 12 horas. Todas as outras velas devem então acender-se. Desça as escadas e use a Holy Medal na porta do centro. Acenda o segundo conjunto de velas pela seguinte ordem: 2, 5, 1, 6, 3, 7, 4 tomando a seguinte configuração:

D - Door out
1 2
3 4 5
6 7

Volte a juntar o grupo. Fale com os Elemental Guardians. O três aventureiros recebem as runas Summon Force, Get Fire, Wind e Earth.

ITENS: 2 Magic Carrots e Crest Graphs, 3 Mystic Apples, Fire, Wind e Earth Runes

BASKAR VILLAGE

Vá à estalagem e fale com o chefe. Viaje para o Mount Zenom (a Norte do círculo de pedra que se situa a Norte da aldeia).

ITENS: 98g, 2 Heal Berries, 1 Power Apple, 1 Magic Carrot, 1 Crest Graph, 1 Agile Apple

MOUNT ZENOM

Empurre as estátuas escuras para as fazer corresponder aos padrões e abrir portas. Use o Lighter na erva seca. Obtenha o Meteor Dive com 5 Heal Berries. Quando alcançar o topo, lute com Orga usando Stoldark. Obtenha a Summit Rune.

ITENS: 6 Heal Berries, 1 Lucky Card, Blue Circlet, 1 Secret Sign, 1 Potion Berry, 1 Crest Graph, Mystic Sword, Summit Rune

ELW PYRAMID ONE

Volte a Baskar e fale com o Chefe. Obtenha o Kizim Gire. Vá para Elw Pyramid e use Kizim Fire na fornalha atrás da queda de água à esquerda. Vá para Sul para Saint Centour.
ITENS: Hard Guard, Kizim Fire (Baskar)

SAINT CENTOUR

Fale com o segurança a Oeste e diga sim. Leve a Key Plate do polícia para a Cage Tower.
ITENS: 100g, 1 Agile Apple, 100g, 1 Crest Graph, 1 Hardy Apple, 1 Magic Carrot, 250g, Key Plate

CAGE TOWER

Use a Key Plate para entrar na torre. Recolha a Prism Laser ARM (na caixa de metal entre os dois baús). Para abrir a porta no piso de cima suba as escadas da direita, desça as da esquerda e depois suba novamente as da direita. Suba até ao topo da torre e descubra Alhazad. Combata N Gaunt (use Stoldark). Encontre-se com Calamity Jane e com Maxwell. Pague 2000g à Calamity para ela soltar a barreira.
ITENS: 1 Crest Graph, Round Shield, 1 bullet Clip, 3 Goat Dolls, Prism Laser

SAINT CENTOUR DEPOPULATED

Olhe para o diário na esquadra de polícia e depois dirija-se para a estátua e obtenha a Saint Rune. Leve a chave Duplicator do edifício que estava anteriormente guardado. Dirija-se para Sudeste e passe pela Elw Pyramid. Vá para Port Timney (Sudoeste).
ITENS: 1 Secret Sign, 2 Potion Berries, 1 Lucky Card, Bone, 1 Bullet Clip, 1 Power Apple, 1 Duplicator, Saint Rune

PORT TIMNEY

Converse com Bartholomew no Pub. Expluda a caixa contra a parede de trás para encontrar um sujeito e obter o Trickster. Esgueire-se para trás do Pub para obter o Duplicador do baú. Vá para o deserto para encontrar Maze of Death.
ITENS: 1 Hardy Apple, 480g, 30g, 1 Crest Graph, 1 Revive Fruit, 1 Duplicator

MAZE OF DEATH

Coloque-se sobre os botões para criar escadas. A passagem do meio conduz à sala onde grava o jogo. Há quatro estátuas para alinhar 1: Sudeste, 2: Noroeste, 3: Nordeste, 4: Sudoeste. Agora está aberta uma passagem para as estátuas verdes. Apanhe o Crystal Bud. Tem três minutos para fugir. Vá para a parede em derrocada atrás do ponto de gravação do jogo. Expluda-a e atravesse-a para combater Chaos. Apanhe a Death Rune e fuja.
ITENS: 3 Crest Graphs, 1 Magic Carrot, 1 Heal Berry, Clear Chime, 1 Agile Apple, 1 Hardy Apple, 1 Mystic Apple, 1 Power Apple, Crystal bud, Death Rune.

SWEET CANDY

No Pub de Port Timney, dê o Crystal Bud a Bartholomew. A bordo do Sweet Candy fale com todos e depois durma. Durante a falsa cerimónia de casamento, responda deste modo às perguntas do padre: 1: Bride walks forward. 2: Olivia Clare. 3: Bartholomew. 4: Sweet Candy. 5: Old Moon. 6: Right Hand. 7: Crystal Bud. 8: 8th 9: Lucadia. 10: I'm too embarassed. Derrote Zed. Encontre-se com Lady Harken e obtenha a Thunder Rune. Fale com Bartholomew para obter a recompensa e a Wand Tool.
ITENS: 5000g, 1 Mega Berry, 1 Lucky Card, 1 Full Revive, Wand Tool, Thunder Rune.

ELW PYRAMID 3

Volte à pirâmide a Sudoeste de Timney. Use o Duplicator para entrar e para sair da pirâmide. Vá para Milama.

DE VOLTA A MILAMA

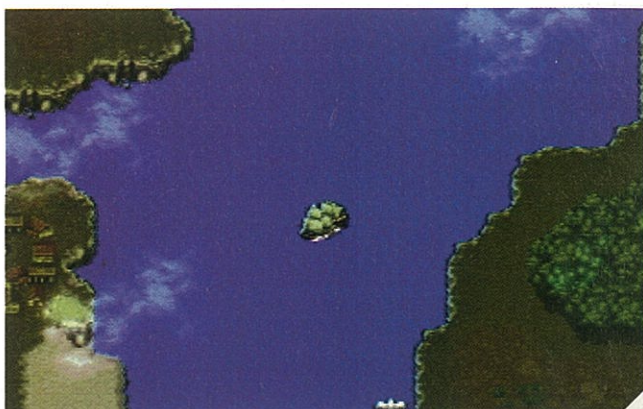
Fale com o cão no exterior do edifício usando Wand Tool para obter Radar Tool.
ITENS: (Radar Tool)

SAND RIVER

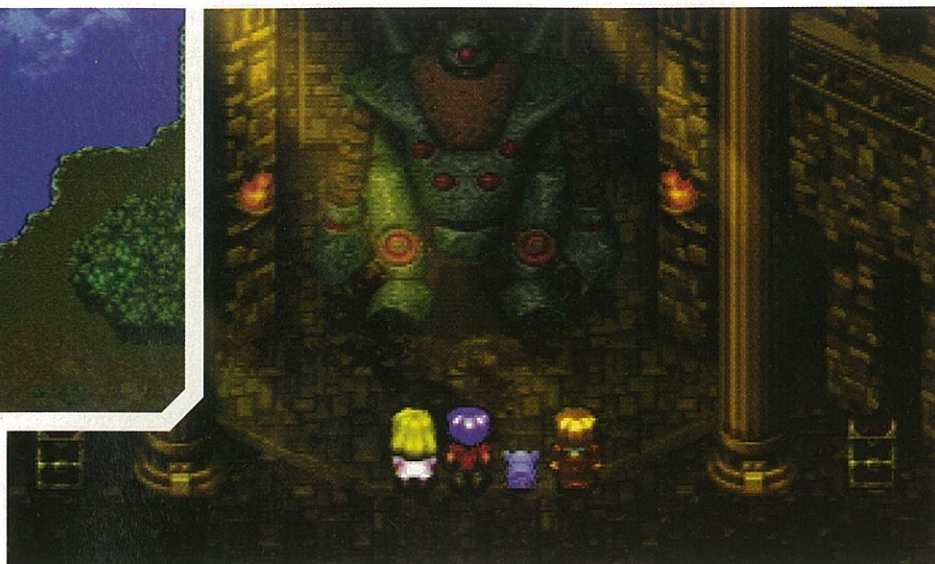
Fale com Monkey e siga-o através da passagem a Este, depois vá para Norte para encontrar a Orb of Power atrás da parede falsa. Use o próximo ponto de gravação do jogo e encontrará um local onde pode entrar para Sand River e uma saliência na direcção Sul e que conduz a uma caverna. Entre primeiro no Sand River. Acenda os archotes próximos das pedras e apanhe a Heal Blade. Volte ao ponto de gravação e depois saia.
ITENS: 3 Hardy Apples, 3 Power Apples, Orb of Power, 1 Lucky Card

SHIP'S GRAVEYARD

Converse com o homem no canto Noroeste para obter uma pista sobre Pleasing Garden. Fale ao Dave sobre a mulher. Dirija-se a Pleasing Garden no canto Sudeste do deserto.
ITENS: Serenade, 1 Agile Apple, 1 Power Apple, 1 Hardy Apple, 1 Potion Berry, 1 Toy Hammer, 1 Revive Fruit

TOP SECRET

PLEASING GARDEN

Vá pelo corredor da direita e saia pelo da esquerda. Procure uma porta entre as janelas. Quando chegar ao segundo hall passe a intersecção e continue em frente. Para Norte, depois para Oeste e accione o interruptor. Use a bomba para fazer sair Gigamantis da areia. Derrote-o. Atire a cabeça dele contra o cristal. Apanhe a Grapple Tool. Use os transportadores (direita, esquerda e depois ao centro) para obter a Bracelet e a Flash Rune. Para Ship's Graveyard.

ITENS: 2 Crest Graphs, 1 Duplicator, Bracelet, Flash Rune, Grapple Tool

DE VOLTA A SHIP'S GRAVEYARD

Dê a Bracelet a Dave e obtenha a Sonic Vision Force. Fale com Bartholomew, depois durma na estalagem e fale com ele de manhã.

GHOSTSHIP

Leia o diário de bordo. Atenção, alguns esqueletos transformam-se e Cybergeists se falar com eles. Accione o interruptor na cama do canto Nordeste no quarto E. Ainda não pode abrir os baús azuis. Lute com Cap'n Geist.

ITENS: 4 Potion Berries, 1 Secret Sign, 1 Magic Carrot, 1 Lucky Card

DE VOLTA A SHIP'S GRAVEYARD 2

Vá para a praia para abrir os baús azuis que estavam no Ghostship.

ITENS: Wind Vane, 1 Goat Doll, 1 Crest Graph

INNER SEA

Use o Grappling Hook para apanhar as garrafas flutuantes: garrafa com Duplicator Key perto de St Centour e com o Crest Graph a Nordeste de Tripillar.

ITENS: Duplicator Key, Lucky Card, Crest Graph

ELW PYRAMID EAST OF POINT TIMNEY

Use Inner Sea Ship e Grappling Hook para apanhar itens.

ITENS: 1 Bullet Clip, 1 Secret Sign, 1 Crest Graph, Memoirs Pen, Sunglasses, Angel Quill

ELW PYRAMID SOUTH EAST OF SAINT CENTOUR

Use Inner Sea Ship e Grappling Hook para recolher itens.

ITENS: 2 Crest Graphs

LOLITHIA'S TOMB

Use Inner Sea Ship e Grappling Hook para recolher itens.

ITENS: 1 Crest Graphs

ADLEHYDE

Use Inner Sea Ship e Grappling Hook para apanhar os itens (também precisa da chave Duplicator). Dê o Secret Sign que se encontra no canto do edifício (Oeste da Magic Shop a Sul da cidade) para obter o Soul Breaker. Dê donativos para o fundo de restauração da cidade para obter novas pistas.

ITENS: 4 Crest Graphs, 1 Secret Sign

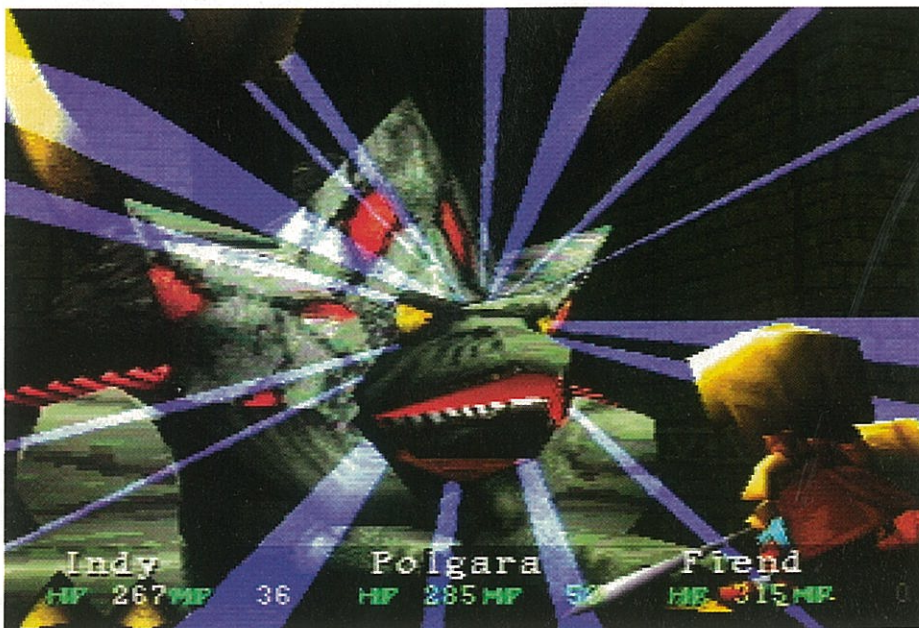
ROSETTA TOWN

Vá para Sul do Ship's Graveyard para a cidade do outro lado da ilha. Fale com Mariel no canto Sudeste olhando para o canteiro de flores fora da cabana dela. Vá para o Forest Mound para obter a erva Arnica e depois regresse a Rosetta Town e dê a erva ao Mayor. Fale com Jane na entrada da cidade.

ITENS: 498g, My Grand Hat, Head Gear, Gella Coin, 1 Magic Carrot, 1 Crest Graph, 1 Power Apple,1 Hardy Apple

VOLCANNON TRAP

Dirija-se para Noroeste do Ship's Graveyard. Apanhe o Rocket Launcher. Mova os postes púrpura. Vá pela escadas da direita até à sala do tesouro. Jane foge. Inspeccione a parede rachada e lute com Zed. Derrote Belselk e obtenha a Red Malice.

ITENS: 1800g, 1 Bullet Clip, 1 Secret Sign, Silver Harp, 2 Potion Berries, 971g, 1 Magic Carrot, 1 Lucky Card, 1 Crest Graph, Rocket Launcher, Red Malice

TRIPILLAR
Viaje para o canto Sudeste do Inner Sea para Tripillar. Mova Jack para a esquerda. Desafie a estátua. Apanhe a Divide Shot. Envie Cecelia pelo meio e o Ruby pela direita. Faça com que todos subam para o piso de cima (há diamantes azuis no terceiro piso). No topo, faça com que todas as personagens se coloquem à frente da estátua com a esfera azul de forma a que esta brilhe. Derrote Mage Fox. Obtenha a Blue Virtue.
ITENS: 6 Potion Berries, 1 Bullet Clip, 1 Secret Sign, 1 Magic Carrot, Blue Virtue

GIANT'S CRADDLE (NORDESTE DE SHIP'S GRAVEYARD, NORTE DA PRAIA NO CANAL)
Passe pelo canal na praia (Nordeste do Ship's Graveyard). Coloque Red Malice no buraco da direita e Blue Virtue no da esquerda da porta para a abrir. Tente correr quando enfrentar as lanças. Tem de saber quando parar pois algumas das passagens têm brechas. Agarre a terceira estaca com o gancho para evitar a lança. Volte a Adlehyde e fale com Emma. Depois ela trará o seu navio de volta a Adlehyde.
ITENS: 2 Crest Graphs, 2 Potion Berries, 2 Magic Carrots

COURT SEIM (LADO ESTE DO MAPA – USE GOLEM)
Viaje para o lado Este do mapa (use Golem). Desça as escadas na casa grande e fale com Maxwell. Obtenha a Wind-Up Key.
ITENS: 1 Mystic Apple, 1 Agile Apple, 1 Power Apple, Wind-Up Key

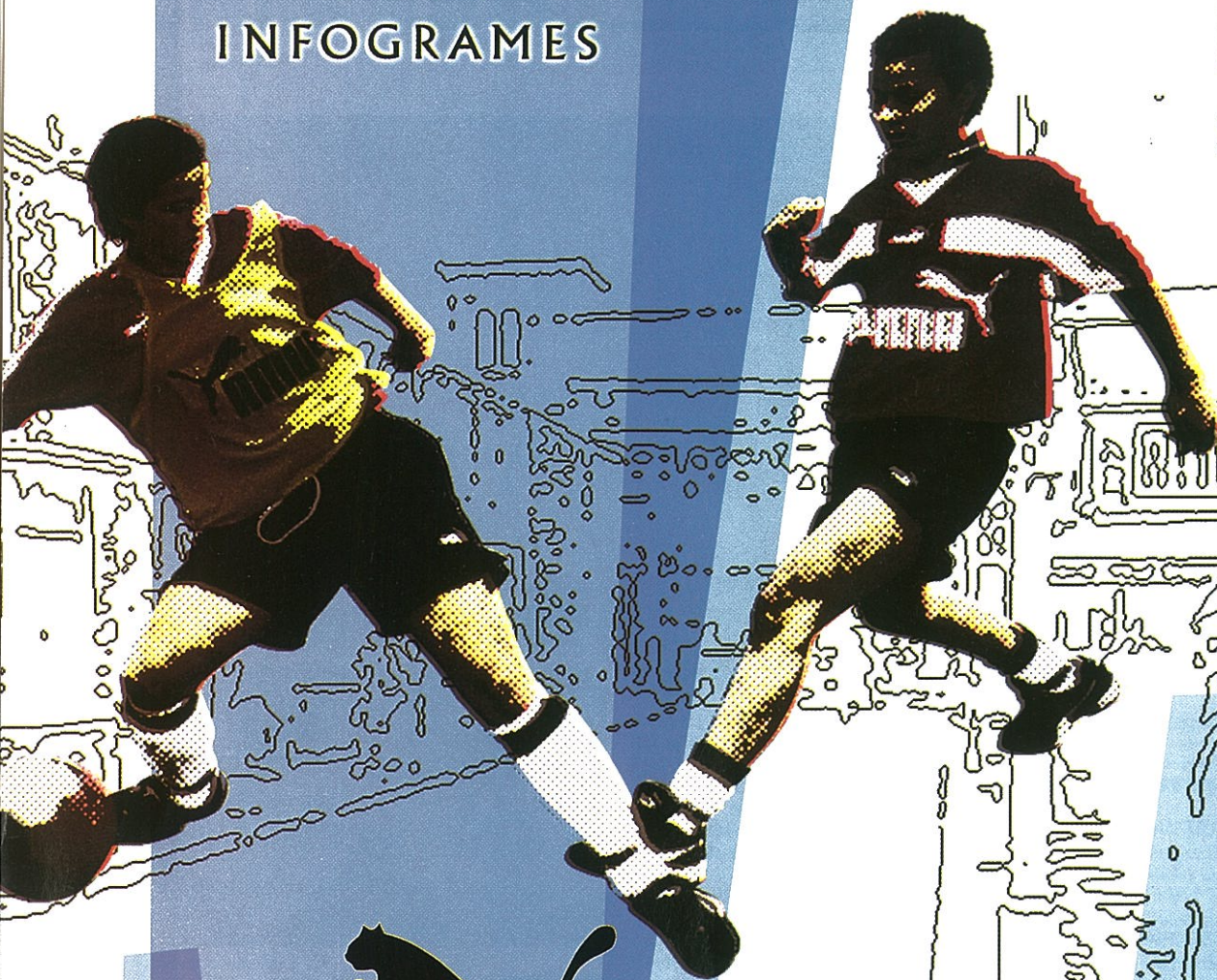
EPITAPH SEA
Vá para Sudeste através dos baixios. Use a Wind-Up Key na máquina para poder entrar. Use a Wand no Black Shadow e siga o seu caminho para a porta. Fale-lhe novamente para abrir a porta. Use o Hanpan para passar o buraco na parede e accione o interruptor. Leve o livro Metal Bird. Vá para a porta com a password – Metal Bird. Use a Duplicator Key para obter três baús. Leve a Roller Skates Tool. Use a Wind-Up Key nas três máquinas para obter Blast Charge. Combata Boomerang e Lucid para obter a Rune Drive.
ITENS: 1 Potion Berry, 1 Magic Carrot, 1 Lucky Card, 1 Mystic Apple, 1 Agile Apple, 1 Crest Graph, 1 Secret Sign, 1 Bullet Clip, 1 Full Revive, Reflex, Talisman, 1 Duplicator, Rune Drive 1, Metal Bird, Roller Skates Tool

DE VOLTA A COURT SEIM
Regresse a Oeste através dos baixios. Converse com Maxwell. Fale com Jane antes de dormir. Obtenha a Protector Force. Alhazad aparecerá exigindo as runas.

SACRED SHRINE
Dirija-se para Sul de Court Seim para a floresta. Descubra duas chaves que requerem a Duplicator Key. Obtenha a Slash Rave da segunda estátua na sala da Duplicator. Procure o cão que se transforma num monstro e mate-o. Use o Hanpan sobre o miúdo que detesta ratos e converse com a freira. Responda às perguntas de Hanpan deste modo: 1: Saint Centour. 2: Huddling against your body. 3: Go through with human. 4: Go in with humans. 5: Villager became monster. Mate o homem que está a guardar a porta e lute com Alhazad. Leve a Rune Drive 2. Volte para Court Seim. Converse com Nicholai e ele combinará as Rune Drives com o Earth Golem.
ITENS: 1 Magic Carrot, 1 Duplicator, 1 Potion Berry, 1 Crest Graph, 1 Revive Fruit, 1 Secret Sign, Secret Book, 2 Potion Berries, 320g, 2130g, Rune Drive 2

PHOTOSPHERE
Viaje para Norte e depois para Nordeste para uma ilha. Golem neutralizará o escudo. Expluda os postes a piscar para desligar a grelha eléctrica. Desça da saliência para escapar ao próximo conjunto de postes. Entre na porta com o corredor electrificado e depois volte para a porta selada e encontre a Blue Robe Figure. Passe através da porta anteriormente selada e obtenha as Twin Orbs. Leve a Tear Drop Tool de volta para o topo das escadas. Entre no corredor que estava bloqueado. Esquive-se aos holofotes. Combata Lolithia. Derrote Mother. Photosphere afundar-se-á. Bartholomew, McDullen & Jane aparecem para o salvar com Sweet Candy. Aparecem cavaleiros – Zeik era a Blue Robe Figure.
ITENS: 5 Potion Berries, 1 Full Revive, 2 Hardy Apples, 1 Agile Apple, 1 Magic Carrot, 3 Revive Fruits, 1 Megaberry, Gauntlet, Twin Orbs, Tear Drop Tool.

INFOGRAMES

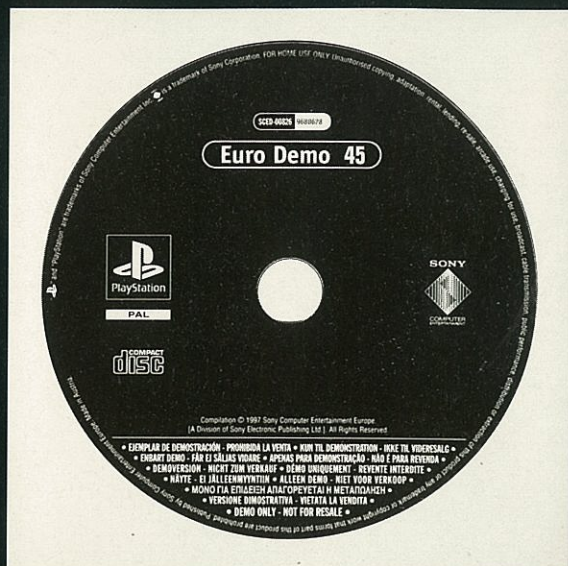
PlayStation

PUMA®
STREET
SOCCER

RAPIDEZ ...

SUNSOFT

PRINGLES

PUMA®

INFOGRAMES

TIRE A JÓIA DO ESTOJO, COLOQUE-A NA MÁQUINA CINZENTA, CARREGUE NO BOTÃO, PERCORRA OS TÍTULOS DOS JOGOS, PRESSIONE X QUANDO VIR UM QUE LHE AGRADE, JOGUE O JOGO. ESTÁ A VER? É MAIS FÁCIL DO QUE PARECE.

Ridge Racer Type 4

- EDITORA: **SCEE**
- GÉNERO: **Corridas arcada**
- PROGRAMA: **Demo jogável**

Nesta demo pode percorrer um circuito de três voltas de Ridge Racer Type 4, o mais recente título da lendária série Racer da Namco. Analisado nesta mesma edição, o jogo combina as delícias da condução arcada com um modo Grand Prix bem estruturado para produzir um dos melhores jogos de condução que alguma vez poderá ver que não dê pelo nome de Gran Turismo.
O circuito para jogar solitariamente apresentado aqui é Edge of the Earth – uma corrida nocturna num cenário urbano, passando por muitos túneis sombrios.
O jogador conduzirá um automóvel Drift, o que significa que, se tirar o dedo do acelerador quando chega a uma curva, virar o carro e depois acelerar novamente, derrapará pela curva sem abrandar nem um pouco. Pelo menos, em teoria é assim. Enquanto pratica esta proeza, preste atenção ao medley musical de fundo, que integra muitos dos temas disponíveis no jogo completo.

Comandos
←→ Direita e esquerda
◎ Acelerar
◎ Travar
△ Alternar entre perspectivas interna e externa

Características adicionais
Há 320 carros (mais alguns escondidos), oito circuitos fantásticos, um modo de ecrã dividido, Time Trial, Extra Trial e mais jogabilidade do que se poderia imaginar.

Mais informação
R4 obtém uma classificação de 9/10 nesta edição, o que o torna uma espécie de Ferrari numa legião de adversários tipo Ford Focus. Vrummm!

Os principiantes devotos devem dirigir-se imediatamente ao site da Namco (www.namco.com) para obterem um guia completo sobre a nobre arte da derrapagem.

Gostam da antologia de êxitos Ridge na demo?

NO CD

Gex: Deep Cover Gecko

■ EDITORA:	**Eidos**
■ GÉNERO:	**Plataformas 3D**
■ PROGRAMA:	**Demo jogável**

O mais recente título Gex coloca o lagarto amante de disfarces a percorrer vários níveis temáticos, atirando-se aos vilões e comendo moscas (?!). O objectivo do jogo é salvar a atraente Agent Xtra das garras de Rez, o arqui-inimigo de Gex, mas nesta demo o utilizador apenas tem de completar um nível, hilariantemente intitulado Clueless in Seattle. Use a cauda para desancar vilões ou para destruir televisores, os quais produzirão moscas; engula-as para obter vidas extra (a sério!). Também há uma quantidade razoável de sub-jogos e áreas escondidas para encontrar: experimente usar a cauda para estraçalhar estátuas e/ou lupas. É verdade, a passagem que o leva ao átrio da mansão encontra-se no rés-do-chão, numa escura alcova no lado oposto ao escudo que está no chão. Só para o caso de querer saber...

Conte com bastantes piadas relativas ao mundo do cinema por parte do jovem Gex. Ou com algumas chalaças que não são assim tão engraçadas. Mais uma vez.

■ **Comandos**

Pad Deslocação
⊗ Saltar
▢ Golpe com a cauda
△ Mudar posição da câmara (pressionar e depois usar o Pad para obter perspectiva de primeira pessoa)
◎ Língua
L1 Câmara para a esquerda
L2 Girar a câmara para que fique atrás de Gex
R1 Câmara para a direita
R2 Baixar-se/Mergulhar (na água)

■ **Características adicionais**

Há 25 disfarces idiotas para Gex, imenso diálogo "espirituoso" e 12 níveis completamente loucos. O jogo também suporta comando analógico, o que é uma boa notícia.

■ **Mais informação**

Consulte o Teste desta sequela de plataformas nesta edição.

Gex no seu disfarce de Sherlock Holmes. Elementar meu caro Watson!

Actua Ice Hockey 2

■ EDITORA: **Gremlin Interactive**

■ GÉNERO: **Hóquei no gelo**

■ PROGRAMA: **Demo jogável**

omens crescidos a deslizar sobre o gelo, atirando um pequeno disco de madeira de um lado para o outro. Agora pode juntar-se a eles, graças ao mais recente título Actua Ice Hockey, da Gremlin. Esta demo consiste num desafio entre os New Jersey Angels e os Toronto Norsemen. Pode jogar com qualquer deles – no ecrã com os nomes das equipas na parte superior e quatro joypads no centro, pressione Direita ou Esquerda para escolher uma equipa. Se estiver a jogar contra um amigo, ele tem de escolher a outra equipa. Pressione X para começar. Depois é só deslizar e correr sobre o gelo, ao som da música de Mogwai, empurrando o disco na direcção da baliza dos adversários.

■ **Comandos**

⊗ Rematar
⊗ Passar
△ Aumento de velocidade
◎ Seleccionar o jogador mais próximo
SELECT Opções de jogo
START Pausa

■ **Características adicionais**

O jogo apresenta 770 jogadores, 31 equipas e uma apresentação ao estilo da televisão americana tão fiel que o jogo é interrompido de 20 em 20 segundos por anúncios. Estamos a brincar!

■ **Mais informação**

Patine até à secção de Testes, tire as luvas e ataque o comentário. algo crítico.

Dance ao som das ondas pós-rock que acompanham esta delícia gelada.

T'ai Fu: Wrath of the Tiger

■ EDITORA: **Activision**

■ GÉNERO: **Beat 'em up**

■ PROGRAMA: **Demo jogável**

egundo a produtora de T'ai Fu, a Dreamworks Interactive, nem só os seres humanos dominam as técnicas de kung fu. Os tigres também não se saem nada mal nesta área e é precisamente um tigre que o jogador comanda nesta aventura de artes marciais 3D estilo ninja. A demo aqui apresentada integra um nível do jogo. Basta percorrer a paisagem, derrotando outros tigres e plantas assassinas, ao mesmo tempo que fica atento a ravinas (morte certa) e poças de lodo (morte lenta, gradual, a não ser que escape). Apanhe power-ups para revitalizar a sua energia chi (apresentada na barra na parte superior do ecrã), aquela que lhe permite realizar movimentos... chi.

■ **Comandos**

Pad Deslocação para a esquerda, direita, cima e baixo
◎ Desferir golpe
⊗ Saltar
△ Bloquear/chi
◎ Apanhar/atirar
L1 Golpe chi
L2 Status
R1 Baixar-se
R2 Gozar com o adversário
(→)+△ Ataque chi
(R1)+⊗ Salto macaco
→, (→) Corrida leopardo

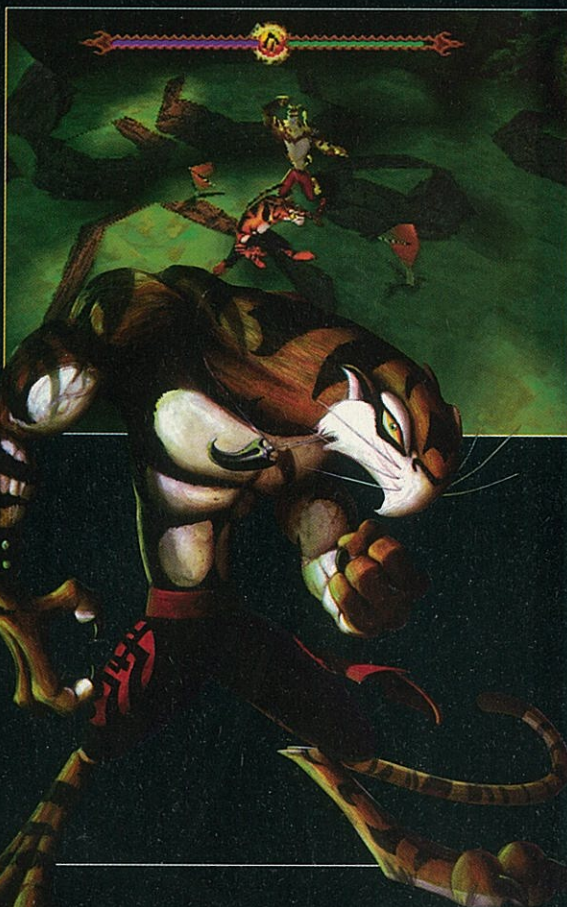
◎, ◎, ◎, △ Combo de ataque leopardo (a partir de corrida)
[(R1)+⊗]x3,(△) Combo de salto macaco (depois de fazer saltar o inimigo)
◎, ◎, ◎, △ Contra combo louva-a-deus (depois de bloquear qualquer ataque)

■ **Características adicionais**

O jogo apresenta 20 níveis cheios de artes marciais, mais de 100 movimentos de luta e vários ataques de arma. Vivam os Tigres kung fu!

■ **Mais informação**

T'ai Fu é analisado nesta edição e obtém uma pontuação de 5/10. Poderá ser demasiado fácil para a maior parte dos jogadores, mas experimente-o e decida por si mesmo.

Se tivesse de lutar com algum animal, seria com um tigre? Claro que não.

Problemas com o CD? *Coloque o disco num envelope e envie-o para a morada habitual. Nós testamos e se houver, de facto, uma falha trocamos por outro.*

Swing

■ EDITORA: **Software 2000**

■ GÉNERO: **Puzzle**

■ PROGRAMA: **Demo jogável**

Se resolver puzzles faz o seu género, então Swing é o jogo para si. Escolha o idioma, pressione ◎ para o modo de início rápido e comece a jogar. Agora vem a parte difícil. O jogador comanda o mecanismo que segura as bolas na parte superior do ecrã, pressiona ⊗ para seleccionar a bola e depois carrega novamente em ⊗ para a deixar cair para uma das balanças em baixo. O objectivo é conjugar bolas coloridas em grupos de três, horizontalmente, ou em grupos de cinco, verticalmente. Se conseguir fazer isto, as bolas desaparecerão. Para tornar as coisas mais difíceis, cada bola tem um peso específico e irá perturbar o equilíbrio da balança se for mais pesada do que o conjunto das bolas no outro prato da balança. Boa sorte!

■ **Comandos**

Pad — Esquerda e direita

◎ — Atirar

■ **Características adicionais**

Apresenta os modos Sudden Death e Mission, é compatível com o comando analógico e tem uma opção para dois jogadores.

■ **Mais informação**

Obteve uma classificação de 6/10 na edição 44. É desafiante, com pouca excitação visual para animar as coisas.

Faça bem as contas antes de libertar cada bola.

R-Type Delta

■ EDITORA: **SCEE**

■ GÉNERO: **Shoot 'em up**

■ PROGRAMA: **Vídeo**

A série R-Type foi simplesmente a melhor sequência de shoot 'em ups de deslocação lateral alguma vez colocada numa máquina arcada. Recheado de portentosos power-ups, inimigos diversos e uma jogabilidade absolutamente implacável, este título conseguia até pôr os mais experientes jogadores a arrepelarem cabelos em desespero.
Agora a produtora Irem trouxe a experiência para a PlayStation pela segunda vez (na sequência de R-Types, comentado na Revista PlayStation 37), e aqui está a sua oportunidade de experimentar um nível de violência caótica. Esqueça o enredo, limite-se a andar da esquerda para a direita, disparando sobre tudo o que mexa ou que dispare sobre si. Se, quando rebentar um robô voador, aparecer um objecto metálico flutuante, não deixe de voar sobre ele: trata-se de um power-up. Esta acção acrescentará uma nova arma ao seu arsenal ou produzirá uma pequena bola-escudo cor de laranja que pode ligar à dianteira ou à traseira da sua nave, para maior protecção. Feliz caçada!

■ **Comandos**

Pad — Direcção

◎ — Tiro normal (mantenha pressionado para uma descarga de laser mais potente)

◎ — Tiro rápido

⊗ — Escudo (liberta a bola-escudo da sua nave)

△ — Arma inteligente (só pode ser usada depois de ter apanhado um power-up)

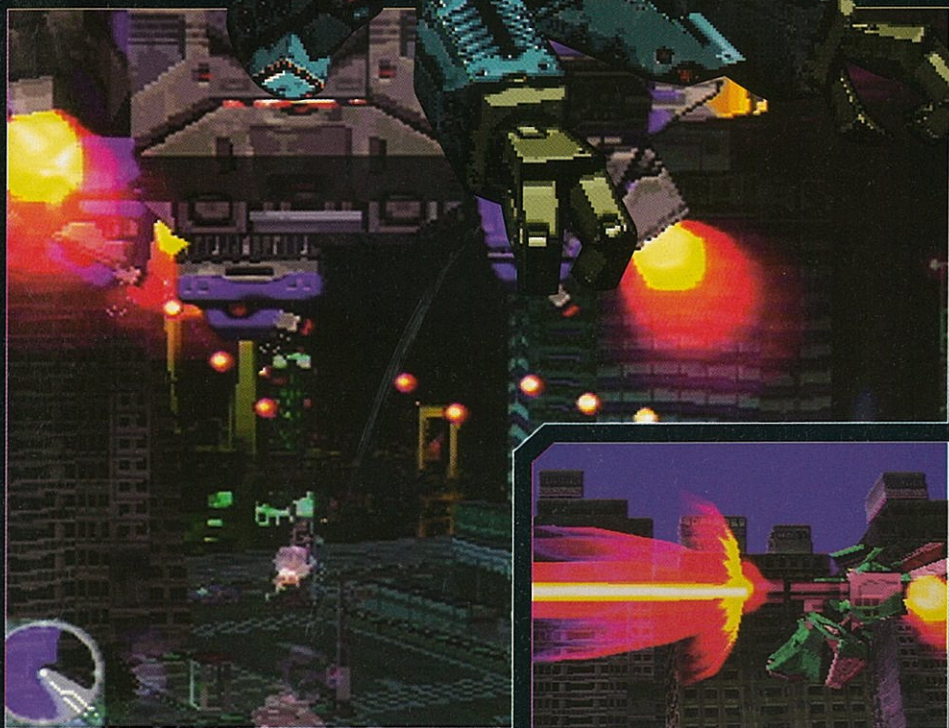
L1 — Acelerar

L2 — Abrandar

■ **Características adicionais**

É R-Type – que mais pode querer?

■ **Mais informação**

Desloque-se para a secção de Testes onde R-Type Delta obtém uma simpática pontuação de 8/10.

Venha daí e participe nesta pródiga lenda dos videojogos.

Problemas com o CD? *Coloque o disco num envelope e envie-o para a morada habitual. Nós testamos e se houver, de facto, uma falha trocamos por outro.*

Big Race USA

- EDITORA: **Empire**
- GÉNERO: **Pinball**
- PROGRAMA: **Demo jogável**

Trata-se de mais acção com bolas e luzes da série Pro Pinball, da Empire. Depois da demo carregar aparecerão dois ícones.
Se seleccionar o ícone da esquerda e pressionar ⊗ obterá uma lista de opções de jogo, enquanto que a mesa de pinball à direita o atirará directamente para o centro da acção.
A partir daqui, o jogador encontra-se em terreno pinball familiar, ou seja, sempre que a bola se aproximar dos flippers, tem de atirá-la para cima, tentando fazê-la chegar às áreas de bónus. Recomendamos que jogue Pinball Wizard para um efeito apropriadamente vistoso.

Comandos

← Flipper esquerdo
◎ Flipper direito
⊡ Começar
⊗ Lançar bola
L1 ou R1 Balouçar a mesa para cima
L2 Balouçar a mesa para a esquerda
R2 Balouçar a mesa para a direita

Características adicionais

O jogo está estruturado em torno de uma viagem pelos Estados Unidos e cada mesa representa uma cidade diferente. Também apresenta uma física de bola muito realista e um original modo mano a mano para dois jogadores.

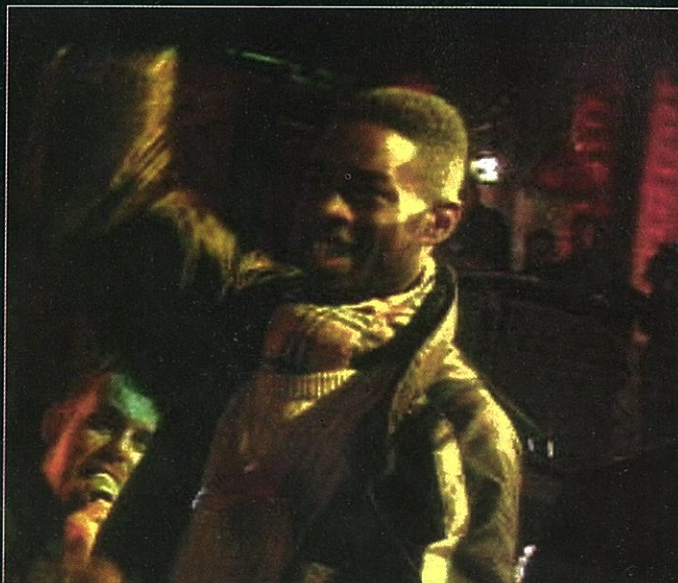
Mais informação

Para um Teste completo de Big Race USA, regresse à edição 43 onde foi classificado com 3/10. Apesar da simulação precisa do jogo, pode ter um interesse limitado para aqueles que não apreciam pinball.

A mesa que poderá experimentar na demo.

Tekken 3

- EDITORA: **SCEE**
- GÉNERO: **Beat 'em up**
- PROGRAMA: **Vídeo**

A cobertura do Campeonato Mundial Iron Fist de Tekken 3 recentemente realizado em Londres. Conheçam os concorrentes, vejam as batalhas e admirem todas as modelos louras que por lá se passearam, aparentemente sem objectivo, e perguntando a si próprias quando é que receberiam o seu dinheirinho e uma bebida de oferta. Também apareceram muitos futebolistas por alguma razão – obviamente deleitados com a possibilidade de desancarem os adversários sem serem expulsos do campo.

Facto: o torneio T3 foi excelente. Facto: estava um calor de assar lá dentro. Facto: o vencedor Ryan Hart usa um cachecol. Facto: Ryan Hart é um robô.

Pandora's Box

Empurre a caixa. Preencha o buraco. Salte o buraco. Empurre a caixa...

- EDITORA: **SCEE (Yaroze)**
- GÉNERO: **Puzzle**
- PROGRAMA: **Demo Yaroze jogável**

Mais uma fatiazinha muito impressionante do bolo que é o programa Yaroze. Pandora's Box é essencialmente um derivado muito bem concebido de Pengo, um clássico puzzle arcada. Tudo o que tem de fazer é empurrar as caixas para os quadrados vermelhos e brancos dentro do tempo limite. No entanto, uma vez que se trata de um puzzle, o jogador tem de planear cuidadosamente a ordem pela qual vai deslocar as caixas, senão pode ficar bloqueado. E não, não pode trazer as caixas para trás depois de as ter empurrado – assim não seria um puzzle muito interessante, pois não? Pressione ⊗ para saltar os ecrãs de introdução e entrar no jogo.

Comandos

Pad Deslocação para a frente, para trás, para a esquerda e para a direita
◎ Saltar (de forma a poder ver o mapa com mais facilidade. Não é possível saltar sobre as caixas)
T Empurrar
SELECT Abortar nível
START Pausa